NUMERO SPECIALE 128 PAGINE

• S • P • E • C • I • A • L • E •

ANNUARIO 1992

• C64 • SEGA MASTER SYSTEM • SPECTRUM • PC •
• AMSTRAD • ATARI ST • PC ENGINE • AMIGA •
• MEGADRIVE • LYNX • NINTENDO •
• SUPER FAMICOM • GAME BOY • SUPERGRAFX •

L. 10.000 DICEMBRE '91

SUPPLEMENTO A COMPUTER + VIDEOGIOCHI NUMERO 11

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

I MIGLIORI VIDEOGIOCHI DELL'ANNO

INTERVISTE: SYSTEM 3
IDEA - GENIAS - SIMULMONDO

GIOCO DI RUOLO CHI E' MAI COSTUI?

GRAFICA PRATICA:
COME REALIZZARLA NEL GIOCO

LA VERA "COIN-OP STORY"

GUIDA COMPLETA A TUTTI I GIOCHI PER COMPUTER E CONSOLE

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

SEGA®

SONIC THE HEDGEHOG

Anche JERRY CALA' ha perso la testa per SONIC il nuovissimo protagonista destinato a diventare una Star nella storia dei videogames, rimmarrete stupiti dalla velocità delle sue azioni e dall'eccezionale grafica delle immagini. SONIC è disponibile nelle tre versioni: Master System Megadrive Game Gear.

Master System II

SEGA MASTER SYSTEM è il miglior sistema di videogames per i giocatori che chiedono il meglio: alta qualità grafica, migliori colori, azioni emozionanti, avventura e divertimento... la stessa sensazione che si prova nelle sale gioco .

Plus

MASTER SYSTEM II PLUS oltre alla console e un gioco gia in memoria offre la pistola LIGHT PHASER e la cassetta RESCUE MISSION o WANTED

SEGA

MEGA DRIVE

Il sistema 16 BIT include nella confezione oltre alla console un control pad e una cassetta.

GAME GEAR

VIDEOGIOCO SEGA PORTATILE

GAME GEAR:
un rivoluzionario videogame portatile con schermo da 3,2 pollici, colori e grafica ad alta risoluzione, cristalli liquidi retroilluminati e giochi, stile arcade a 32 colori.

GIOCO NON INCLUSO

GIOCHI PREZIOSI

SEGA INFORMA: GIOCHI PREZIOSI S.p.A. distributore esclusivo per l'Italia garantisce l'originalità delle consolle Master System II, Mega Drive e Game Gear offrendo una garanzia che consente di usufruire dell'assistenza tecnica presso i centri specializzati SEGA.

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

COORDINAMENTO REDAZIONALE
Angelo Cattaneo

COORDINAMENTO TECNICO
Fabio Rossi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Elena Ferré

COPERTINA E GRAFICA
Wilma Germani

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
DTP Studio

HANNO COLLABORATO
Maurizio Miccoli, Paolo Cardillo, Marco Auletta, Andrea Fattori

CORRISPONDENTE U.K.
Derek Dela Fuente

CORRISPONDENTE U.S.A.
Marshal M. Rosenthal

PUBBLICITA'
Ambrogio Isacchi tel. (02)6948218

SEDE LEGALE
via Pietro Mascagni, 14 - 20121 Milano

GRUPPO EDITORIALE JACKSON
DIVISIONE PERIODICI

GROUP PUBLISHER
Pierantonio Palerma

PUBLISHER AREA CONSUMER
Filippo Canavese

COORDINAMENTO OPERATIVO
Sarah Platero

DIREZIONE, REDAZIONE, PUBBLICITA'
via Pola, 9 - 20124 Milano
Tel. (02)69481 - Fax. (02)6948386

AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel.:(02) 6948465 - 6948467
Telex: 333436 GEJIT I

ABBONAMENTI E MAGAZZINO
via Amendola, 45
20037 Paderno Dugnano (Milano)
Tel. (02)99042379 - Fax. (02)99042386

STAMPA
Arti Grafiche Motta - Arese (MI)

DISTRIBUZIONE
SODIP via Zuretti, 25
20125 Milano
Spedizione in abbonamento postale
Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 10000
Supplemento a C+VG n°11 Dicembre '91

AUTORIZZAZIONE
Aut. Trib. di Milano n. 819 del 28-12-1990
Il Gruppo Editoriale Jackson possiede i diritti esclusivi di pubblicazione per l'Italia di Computer & Videogames sotto licenza EMAP PUBLICATIONS U.K.

CSST
Testata aderente al C.S.S.T. non soggetta a certificazione obbligatoria, non essendo trascorsi 24 mesi dall'uscita del primo numero.

EDITORIALE

E anche questa volta ce l'abbiamo fatta.
Probabilmente, se vi raccontassi tutti i problemi incontrati nella realizzazione di questo secondo numero speciale di Computer + VideoGiochi non mi credereste.
Tanto vale parlare allora di cosa troverete nelle prossime pagine.
Gran parte del contenuto è rappresentato dalle microrecensioni delle centinaia e centinaia di videogiochi apparsi su C+VG negli ultimi mesi: una guida dettagliata alle ultime produzioni ottima per scoprire il valore reale di un gioco, magari il vostro prossimo acquisto. Noterete che alcuni voti differiscono da quelli espressi ai tempi della prima recensione, a volte per correggere un infido errore di stampa, altre perché la prova del tempo ha fatto sì che i redattori scoprissero aspetti (positivi o negativi) che era impossibile notare nei pochi giorni disponibili per la stesura dell'articolo originale. Tutto ciò rende questo Annuario un mezzo indispensabile per avere un'idea chiara di quel che è appena accaduto nel mondo videoludico: insieme allo *Speciale Computer + Videogiochi Estate '91* (che si occupa dei giochi usciti da gennaio a giugno 1991) una vera e propria "bibbia" per il videogiocatore.
Poi, ci sono tutti gli articoli che per questioni di spazio non sono mai riuscito a proporre sulle pagine di **C+VG**: imponenti panoramiche "storiche" a cura dei nostri superesperti o interviste più o meno lunghe che non mancheranno di interessare qualsiasi giocatore "serio". E infine l'Elencone. Compilarlo tutto ha richiesto mesi di lavoro, ma posso affermare senza alcun dubbio che si tratta della guida sinottica più ampia e dettagliata mai scritta in campo videogiochistico.
Un gran risultato.
Beh, direi che ce n'è abbastanza per tutti i gusti. Non mi resta che augurarvi buona lettura e ricordarvi l'appuntamento mensile con

Computer + VideoGiochi...

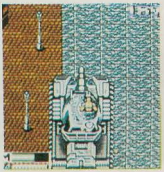
e i prossimi speciali, naturalmente!

Fabio Rossi

SOMM

REVIEW 8

Ben 45 pagine di micro-recensioni dei giochi prodotti nell'ultimo semestre e pubblicati su C+VG. Ad ognuno una valutazione per la guida all'acquisto.



I SYSTEM 3 64

Intervista alla System 3. La software house che in questi ultimi anni ha riscosso, grazie alla serie Ninja, un grosso successo, ci svela i propri segreti e i progetti futuri.

ARCADEACTION 66

Homer e famiglia Simpson alla ribalta anche nel mondo delle macchine a gettone. Li accompagnano numerosi altri giochi di successo come Battlesphere e VTOL.

LA LEGGENDA DELLO IUR VIDEOGIOCATORE 72

Maurizio si tuffa nel passato e ci spiega come, da virtuoso della stecca, sia passato dapprima ai mitici flipperelettromeccanici e quindi ai videogiochi che lo stanno letteralmente rovinando...

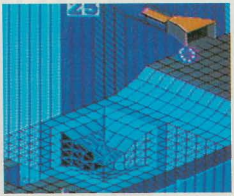
ARCADE HI-SCORES 80

I migliori risultati conseguiti dai superesperti di coin-op sparsi un po' in tutte le sale giochi nazionali.

MARIO

GIOCO DI RUOLO CHI E' MAI COSTUI? 84

Molti di voi avranno sentito parlaredei giochi di ruolo, ma quanti sanno di cosa si tratta realmente? Ve lo spiega in questo articolo Andrea Fattori che fa il punto sulla loro nascita, sul loro scopo e sul loro funzionamento.



CHE C'E' SOTTO L'ALBERO? 90

Nel campo degli RPG non siamo certo allineati con lo standard americano, però anche qui da noi si stanno facendo passi da gigante. Ecco una guida all'acquisto dei titoli in circolazione più accreditati.

PANORAMA... 96

...del Software Ludico Nazionale. E' questo il tiolo di una triplice intervista portata ai tre responsabili delle più importanti software house italiane.

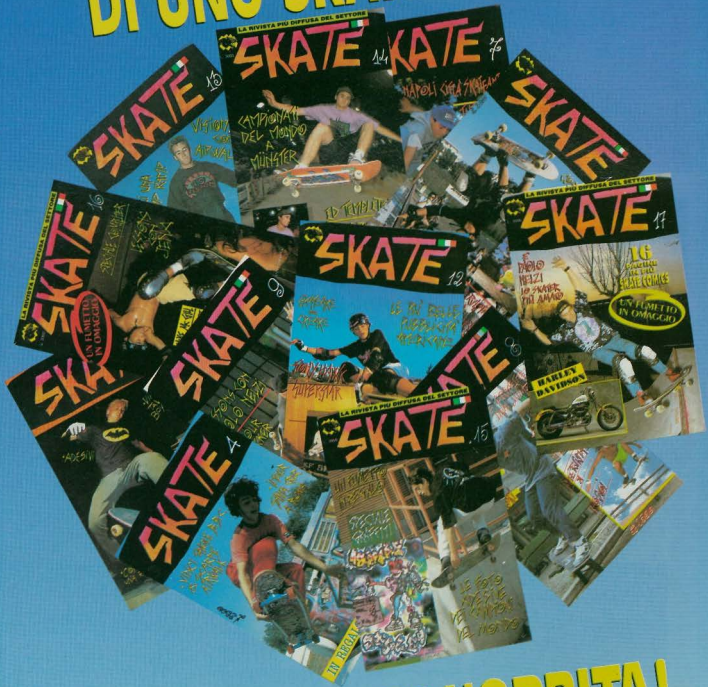
GRAFICA PRATICA 99

Come si realizza la grafica dei giochi? Un grafico racconta come realizzare semplicemente animazionidi alta qualità da impiegare nei videogiochi.

ELENCONE 103

Si allunga sempre più l'elencone arricchendosi dei titoli più recenti. E' ormai diventato un punto di riferimento....

IL MONDO DEI GIOVANI RUOTA ATTORNO ALL'ASSE DI UNO SKATEBOARD.



NON USCIRE DALL'ORBITA!

ESCLUSIVO!!!

IL TUO COMPUTER AL PREZZO DI COSTO

DA

B.C.S.

IN VIA MONTEGANI, 11 a MILANO Tel. 02/8464960 r.a. Fax 02/89502102

SETTORE COMMODORE

A500 VERSIONE 2;0 1MB	L. 790.000	STAMPANTE 1230 COMMODORE	L. 300.000
A500 1MB, 1084S COLORE	L. 1.200.000	STAMPANTE 1270 COMMODORE	L. 280.000
A500 1MB, 1230, 1084S	L. 1.470.000	MONITOR COLORE 1084S	L. 450.000
A2000 NUOVA VERSIONE	L. 1.350.000	SOUND BLASTER	L. 300.000
A2000 CON 1084S, 1230	L. 1.650.000	VIDEON III PER AMIGA	L. 550.000
A2000 CON 1084S COLORE	L. 1.800.000	HD PER A500 GVP DA.....	L. 890.000
A3000.....	TELEFONARE	MODEM SMARTLINK 1200B	L. 160.000

E TANTISSIMI PROGRAMMI PER COMMODORE, PC E SEGA

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

AT286/16 1MB, HD40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	L. 1.450.000
AT368/25 1MB, HD40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	L. 2.200.000
AT386/33 1MB, HD40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	L. 3.100.000
AT486/125 1MB, HD125, VGA, MONITOR, TASTIERA	L. 4.700.000
PORTATILE COMMODORE VGA HD20MB 1FD	L. 3.650.000
PORTATILE BONDWELL B310SX 386 HD80 VGA	L. 4.950.000

DIMOSTRAZIONI IN NEGOZIO DEL KIT DI ACQUISIZIONE IMMAGINI ION-PC KIT

...E TANTE ALTRE CONFIGURAZIONI. TELEFONATE

GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
I PREZZI SI INTENDONO PER IVA INCLUSA
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE, PC E FAX
SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

HUNTER

Probabilmente il gioco dell'anno: è la storia di un agente segreto impegnato in tutti i tipi immaginabili di missioni sul filo del rasoio e la cosa più incredibile è che è tutto... dal vivo. Nel senso che è stato utilizzato il 3D (in maniera perfetta) per ricreare uno scenario in cui il nostro 007 (lui stesso a poligoni!) vola, pedala, naviga, nuota, spara, piazza bombe a tempo, parla, corrompe: praticamente *Mercenary*, *Virus* e *Midwinter* messi insieme. Un gioco così ricco di possibilità non lo si vedeva da anni e se ci aggiungiamo anche il senso dell'umorismo (le nutotate con gli squali che gironzolano nei pressi, la caccia alle papere per procurarsi cibo) abbiamo il prototipo perfetto del nuovo James Bond. Un vero gioiello della storia dei videogiochi.

AMIGA

GLOBALE 95%

ACTIVISION

HUNTER

RBI BASEBALL 2

Probabilmente è una delle migliori simulazioni di uno sport che per gli appassionati è una vera delizia ma per tutti gli altri è narcotizzante. Beh, parleremo per gli aficionados: le inquadrature forniscono una visione completa di quel che succede in campo e delle animazioni giganti ce lo ripropongono come omaggio allo spettacolo. Non credo che un fanatico potrebbe desiderare di più. L'attenzione si è spostata anche sull'aspetto simulato della disciplina: il pitcher può scegliere potenza ed effetto da imprimere alla pallina per cercare di beffare il battitore. Ripeto: fan del baseball, buttatevici a capofitto!

ST

GLOBALE 70%

DOMARK

HERO QUEST

HERO QUEST

Per chi non sopporta tutte le statistiche, i parametri e le combinazioni di un superprofessionale RPG (tipo *Dungeon Master* o *Eye of the Beholder*) ecco *Hero Quest*, avventura di ruolo molto semplificata. Si tira un dado e si sposta il proprio eroe sulle piastrelle isometriche del dungeon, e nel frattempo si può frugare qui è là per trovare pozioni e oggetti. Non mancano i combattimenti e neppure gli incantesimi ma tutto è molto immediato. In definitiva l'operazione di trasposizione dal gioco da tavolo è riuscita (giocare in quattro è molto divertente) ma forse le missioni sono un po' troppo facili e uguali. Fate vobis.

AMIGA

GLOBALE 80%

GREMLIN

RBI BASEBALL 2

AMIGA

GLOBALE 75%

ACTIVISION

R-TYPE 2

R-TYPE

Potete riabbassare le antenne che vi si erano drizzate al risuonare del nome del Mito degli sparatutto: purtroppo il seguito sa molto di rimasticatura. Infatti, gli schemi di gioco propri del Mito non hanno subito vere e proprie alterazioni nel corso degli anni e dopo aver provato tanti sparatutto innovativi sulle console, giocando a *R-Type 2* ci sembrava di vedere tante ragnatele formarsi tra uno sprite e l'altro. Le uniche vere novità sono il fuoco concentrato che adesso è doppiamente concentrato (un po' come Bio Presto) e le astronavone di fine livello. Volete un consiglio? Continuate a giocare a *Z-Out, SWIV* e *Silkworm.*

P. P. HAMMER

AND HIS PNEUMATIC WEAPON

Ecco un bel piattaformico tondeggiante, bello da vedere e con gli ingredienti giusti. Gli ingredienti giusti sarebbero il gran numero di livelli, la giocabilità, la profondità e una simpatica colonna sonora. Ma che cosa succederà mai in questo *PP Hammer*? Trattasi di guidare un omino abbigliato da vero "giusto" d'oltreoceano con un'insana passione per i martelli pneumatici; difatti nel gioco fa largo utilizzo del suo trivellatore tascabile, che gli servirà per superare gli schermi più infami. In totale sono 2500, accettate la sfida?

AMIGA

GLOBALE 86%

DEMONWARE

P.P. HAMMER

DRAGON FIGHTER

Ci si mette anche l'Italia a produrre gli sparatutto! Un momento: non è che la redazione si sia improvvisamente rivoltata contro i mitici giochi stermina-alieni, solo che da un po' di tempo a questa parte ci sembra che il genere sia un po' inflazionato. E *Dragon Fighter* fa parte dell'ultima ondata di ammazzatutto tutti uguali; per quanto la realizzazione sia impeccabile (scorrimento perfetto e bella musica), cavalcare il drago dopo un po' di tempo stufa a causa della sensazione di deja vu. Comunque abbiamo visto che l'Italia è tecnicamente preparata: che sgorghino le idee!

DRAGON FIGHTER

AMIGA

GLOBALE 76%

IDEA

FANTASIA

MEGADRIVE

GLOBALE 53%

SEGA

FANTASIA

Il secondo gioco per console Sega a vedere come protagonista Topolino si ispira alla famosissima sequenza in cui il personaggio Disney interpretava un apprendista stregone nel musical *Fantasia*. Una folata di vento magico ha sparpagliato per tutto il regno di Fantasia le note che costituivano gli incantesimi scritti sul libro magico dello stregone che tiene al servizio Topolino come sguattero. L'unica speranza che ha il roditore per evitare l'ira del negromante è di recuperarle, e per farlo dovrà affrontare i numerosi pericoli che infestano il magico paese. La struttura del gioco è un misto di platform game e avventura dinamica, con Topolino armato di incantesimi scintillanti che affronta i personaggi resi famosi dal mitico film omonimo. Purtroppo, benché la grafica sia quanto di più spettacolare e fedele ai cartoni animati Disney si possa trovare su una qualsiasi console, sia l'importantissimo sonoro che la giocabilità risultano decisamente deludenti. Il livello di difficoltà, regolato su gradi elevatissimi, è addirittura tale da rendere frustrante e quasi fastidioso il gioco, e rovina così quel che avrebbe potuto essere un grande capolavoro.

GANBARE GOEMON

Definire questo gioco è davvero un'impresa impossibile. I protagonisti (è infatti possibile giocare in due contemporaneamente) sono un samurai e un ladro, imbarcati in una colossale avventura che li porta a esplorare tutto l'arcipelago giapponese, per l'occasione presentato in versione medioevale. Ogni isola pullula di personaggi da eliminare con armi a corto raggio e di negozi e abitazioni da visitare: qui si può acquistare ogni sorta di oggetti e ottenere informazioni (in giapponese!). Spesso, questi ambienti nascondono sottogiochi di ottima realizzazione che, da soli, rendono il programma quanto di più vario si sia mai visto su console o computer. Completano la struttura una serie di quadri ispirati al classico *Ghosts 'n' Goblins* in cui i protagonisti combattono con demoni e guardiani di fine livello. Sicuramente uno dei migliori giochi fra quelli attualmente disponibili per Super Famicom.

GANBARE GOEMON

SUPER FAMICOM

GLOBALE 96%

KONAMI

THE SIMPSONS

BART VS. THE SPACE MUTANTS

Il più discusso personaggio dei cartoni animati del 1991 fa la sua prima comparsa sui monitor di un computer nella conversione del gioco per console NES di prossima importazione in Italia. Misteriosi esseri alieni hanno invaso la città di Springfield, dimora di Bart Simpson: costui è l'unico ad essere a conoscenza del loro orribile piano per conquistare la Terra, e l'unico che può ostacolarli! Lo scopo dei vari livelli in cui è diviso il gioco è sempre quello di raccogliere particolari oggetti in modo di impedire agli alieni di utilizzarli nelle loro macchine infernali. Per riuscire nell'intento è spesso necessario sfruttare le capacità di particolari oggetti che possono facilitare il compito e che introducono un leggero sapore di avventura dinamica al gioco altrimenti piuttosto banale. Difficile ma molto fedele allo stile del cartone animato, *Bart Vs. the Space Mutants* è un acquisto imperdibile per gli appassionati della serie ma che andrebbe lungamente ponderato da tutti gli altri.

AMIGA

GLOBALE 80%

OCEAN ACCLAIM

THE SIMPSONS

MAGIC POCKETS

Il Bitmap Kid è un teppistello alquanto pericoloso: quando un branco di mostri gli ha rubato tutti i suoi giocattoli, è subito partito al loro inseguimento! La caccia avviene lungo un gran numero di livelli dall'ambientazione prevalentemente sotterranea, popolati come di consueto da ogni sorta di orribile creatura e infestati da trappole letali. Per difendersi dai nemici, il Bitmap Kid dare fondo all'arsenale contenuto nelle sue tasche, costituito da guantoni da boxe, tifoni e biciclette. Al di là di questa simpatica innovazione grafica, il gioco ripercorre piuttosto fedelmente tutti i cliché dei platform game d'ispirazione nipponica: grafica tondeggiante, nemici simpatici e molti bonus dagli effetti più disparati. Giocabile ma un po' monotono, *Magic Pockets* si distingue per la colonna sonora dance remixata da Betty Boo.

ST

GLOBALE 93%

RENEGADE

AMIGA

GLOBALE 90%

RENEGADE

MAGIC POCKETS

EXILE

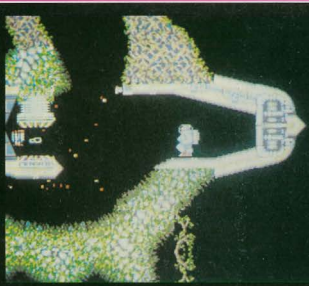
EXILE

Exile è una sorta di salto indietro nel tempo, sino a raggiungere quel particolare periodo della storia dei videogiochi in cui tutto quel che sembrava importare era una mappa di gioco immensa e migliaia di alieni da distruggere. In realtà, le migliorate capacità tecniche delle macchine e dei loro programmatori ne fanno una piacevolissima avventura dinamica in cui si bilanciano perfettamente aspetti diversi fra di loro quali l'esplorazione, il platform game e lo shoot 'em up. Il protagonista è infatti un astronauta alla ricerca di uno scienziato pazzo da eliminare e di un mezzo con il quale tornare a casa dopo essere rimasto bloccato sul pianeta di proprietà del nemico. La grafica e il sonoro mediocri nascondono qualcosa di piacevole e coinvolgente, che rende al meglio su tutte le macchine per cui è stato prodotto.

AMIGA-ST-C64

GLOBALE 90%

AUDIOGENIC



EXILE

EXILE

EXILE

C64

GLOBALE 75%

ZEPPELIN

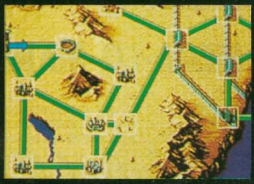
AMERICAN 3D POOL

I giochi di biliardo per home computer hanno sempre abbondato, ma ogni nuova aggiunta alla serie riesce comunque gradita. Questo *American 3D Pool* non presenta alcuna innovazione eclatante, se non un livello di abilità dei giocatori gestiti dal computer decisamente notevole. Resta tuttavia un gioco piacevole, benché vada notato il fatto che le regole del gioco non hanno assolutamente nulla di "americano" come suggerito dal titolo, bensì sono quelle dello straconosciuto snooker diffuso in Inghilterra. Molto piacevole comunque la possibilità di impiegare un editor per impostare tiri spettacolari o di studio.

LAST BATTLE

Questo programma è stata la conversione più attesa dell'anno, una delle più vendute e senza dubbio una delle più deludenti. Il programma narra delle gesta del conosciutissimo Ken il Guerriero, personaggio dei fumetti e dei cartoni animati giapponesi idolatrato in Italia. Il problema è che la conversione (da console) si basa sulla versione americana del gioco, in cui tutti i personaggi hanno cambiato nome e la vicenda è stata pesantemente modificata. Oltretutto su computer mancano diversi elementi essenziali della versione originale, quali i power-up, la logica nella sequenza degli scontri e tutti i tocchi di violenza grafica. Quel che rimane è un beat 'em up banale e bruttino che non convince nemmeno i fan più sfegatati del personaggio. Peccato.

LAST BATTLE



C64

GLOBALE

57%

ELITE

AH73M THUNDERHAWK

AH7 3M THUNDERHAWK

AH7 3M THUNDERHAWK

Lo scenario di quest'ennesima simulazione di volo è di tipo futuristico, ambientato in un mondo quasi senza guerre in cui i conflitti locali sono l'unica (grande) preoccupazione delle varie superpotenze. Per sedarli si usa ogni mezzo, e dove le normali forze militari non possono nulla si sfrutta l'incredibile potenza dell'unico elicottero di classe Thunderhawk esistente al mondo. Tutto ciò comporta un gioco di volo più immediato di una simulazione ma altrettanto divertente, con grafica superspettacolare e una sequenza introduttiva animata che lascia a bocca aperta. Tutto sommato banale, ma tanto tanto bello.

CVG HIT

AMIGA

GLOBALE

90%

CORE DESIGN

MEGA-LO-MANIA

MEGA-LO-MANIA

Ecco l'ennesimo gioco "divino" sulla falsariga di *Sim City, Populous* e compagnia bella. Questa volta lo scopo è fare evolvere una civiltà in guerra con un'altra dall'età della pietra all'era nucleare e oltre. La cosa più divertente è veder mischiare le armi e le tecniche di combattimento di ere differenti, con effetti a volte sorprendenti. Grafica interessante anche se di dimensioni un po' ridotte, sonoro pieno zeppo di campionamenti e una giocabilità immediata non aiutano a risollevare le sorti di un gioco che rappresenta perfettamente un genere ormai strasfruttato e stantio. Peccato, perché se fosse stato pubblicato in un altro momento avrebbe avuto senza dubbio molte possibilità in più.

AMIGA

GLOBALE 91%

IMAGEWORKS

MEGA-LO-MANIA

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

AMIGA

GLOBALE 94%

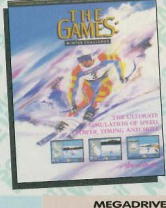
VIRGIN

Questo programma è solo un bigliardo. E' possibile giocare solamente secondo le regole dello "snooker" inglese, solo contro pochi avversari computerizzati, con poche opzioni. Sembrerebbe sufficiente per lasciar perdere un eventuale acquisto, ma quando si scopre come sono state realizzate quelle poche opzioni il parere cambia radicalmente. Tutto il gioco si svolge infatti sotto un'eccezionale visuale in prima persona con cambi di prospettiva fluidissimi e dozzine di opzioni, opzioncine e opzioncette che rendono possibile ogni sorta di tiro (c'è persino il gesso...). Imperdibile per i veri fan del bigliardo, *Jimmy White Whirlwind Snooker* rimane comunque un acquisto obbligato per tutti gli amanti dei giochi intelligenti. Decisamente da provare.

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

Vendita per corrispondenza. Per informazioni e ordini telefona allo (031) 300.174
CATALOGO A COLORI GRATUITO!

SOFT MAIL



PREPARATI PER LE OLIMPIADI CON

THE GAMES: WINTER EDITION

PC IBM™ (DUAL)
Lit. 59.000

(Richiede: 640Kb, VGA/MCGA/EGA, drive ad alta densità, processore 80286 a 10MHz o superiore)

QUEST FOR CLUES IV

E' disponibile l'ultimo volume della serie Quest For Clues! Contiene consigli e mappe per:
Altered Destiny, B.A.T., Chronoquest I e II, Countdown, Demon's Tomb, Earthrise, Elvira, Hearth of China, James Bond, King's Quest V, Search for the King, Rise of the Dragon, Monkey Island, Space Quest IV, Sorcerers gets all the girls, Timequest, Trial by Fire, Wonderland, Bane of the Cosmic Forge, Buck Rogers, Dark Heart of Uukrul, Death knights of Krinn, Escape from hell, Eye of Beholder, Fountain of dreams, Hardnova, The Immortal, Legend of Fireghail, Lord of the Rings, Megamtrveller I, Might & Magic II, Mines of Titan, Secret of Silver Blades, Sentinel Worlds, Space 1889, Tunnels & Trolls, Ultima VI, Martian Dreams, The Savage Empire.

192 PAGINE IN INGLESE • LIT. 49.000

GAMEBOY™
(PER GLI ACCESSORI: TELEFONA)

ASROSTAR 59.000
BATMAN 59.000
BATTLE UNIT ZEOTH 59.000
BATTLETOADS 64.000
BLADES OF STEEL (HOCKEY SU CHIACCIO) 64.000
BUGS BUNNY II 64.000
BURGERTIME DELUXE 64.000
CASTELVANIA II: BELMONT'S REVENGE 69.000
CHOPLIFTER II 59.000
DRAGONS LAIR 59.000
DUCK TALES 59.000
FINAL FANTASY ADVENTURE 95.000
FANTASTICO ACTIONRPG DA 2MB CON MANUALE DA 80 PAGINE E BATTERIA PER SALVARE IL DIOCO!
FINAL FANTASY LEGEND 69.000
FINAL FANTASY LEGEND II 95.000
FANTASTICO RPG DA 2MB CON MANUALE DA 80 PAGINE E BATTERIA PER SALVARE IL DIOCO!
GAMEBOY™: DOCS CLEANING KIT ..... TEL.
KIT DI PULIZIA PER GAMEBOY™
GAUNTLET 2 ..... 59.000
ILLUMINATOR 35.000
INDISPENSABILE CON QUESTO ACCESSORIO POTRAI DIVERTIRTI ANCHE CHI AL BUIO!
IN YOUR FACE (BASKETBALL) 59.000
MARBLE MADNESS 64.000
MARU'S MISSION 54.000
MEGAMAN 59.000
MERCENARY FORCE 59.000
MICKEY MOUSE DANGEROUS CHASE 64.000
NAVY SEALS 59.000
NFL FOOTBALL 59.000
PAPERBOY 2 ..... TEL.
PIPEDREAM 49.000
R-TYPE 59.000
RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE 59.000
ROBOCOP 2 ..... 59.000
SPUD'S ADVENTURE 59.000
SUPER PC PRO AM ..... TEL.
THE PUNISHER 64.000
THE SIMPSONS ..... TEL.
WWF SUPERSTARS OF WRESTLING 59.000

LYNX™

CHECKERED FLAG 80.000

DISPONIBILE IL NUOVO LYNX™ U.S.A., GLI ACCESSORI E TUTTI I PROGRAMMI

GAUNTLET 70.000
HARD DRIVING 80.000
MS. PACMAN 80.000
SCRAPYARD DOG 80.000
TURBO SUB 80.000
WARBIRDS 80.000
WORLD CLASS SOCCER ..... TEL.

GAMEGEAR™

MASTER GEAR 89.000
PERMETTE DI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI DEL MASTERSYSTEM™
SUL GAMEGEAR™
RASTAN SAGA 69.000
SHINOBI 65.000
WONDERBOY 69.000

MEGADRIVE™

BATTLE SQUADRON 99.000
BUDHOKAN 105.000
CENTURION 105.000
FAERY TALE ADVENTURE 99.000
HARDBALL (8 MEGA) 70.000
JOYSTICK SG FIGHTER 47.500

LAST BATTLE 99.000
ONSLAUGHT 70.000
OUTRUN 99.000
POPULOUS 99.000
RASTAN SAGA II 99.000
REVENGE OF SHINOBI 115.000
SPACE INVADERS 1991 ..... 99.000
STAR CONTROL (12 MEGA) 89.000
SWORD OF SODAN 99.000
TEST DRIVE II ..... TEL.
TURRICAN 89.000

COMMODORE 64 (DISCO)

(VERS. SU CASSETTA/CARTUCCIA: TELEFONA)
ADD. DRAGONSTRIKE 59.900
ADD. GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER 69.900
DARKMAN 25.900
DOUBLE DRAGON 3 ..... TEL.
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992 ..... TEL.
GAUNTLET 3 ..... TEL.
LAST BATTLE 25.900
MANCHESTER UNITED EUROPE 25.900
MEGATWINS ..... TEL.
MOVIE PREMIERE 59.000
INCLUDE: THE TURTLES/BACK FUTURE 2/DREAMLINS 2/DARK MAN
OUTRUN EUROPA 25.900
PAPERBOY 2 ..... TEL.
TERMINATOR 2 ..... 25.900
THE SIMPSONS 25.900
TURBO CHARGE 25.900
TURTLES 2 ..... 29.900
WARM UP 25.900
WWF WRESTLING 25.900

AMSTRAD CPC (CASSETTE)

GAUNTLET 3 ..... TEL.
TERMINATOR 2 ..... 19.900
TURRICAN 2 ..... 19.900
TURTLES 2 ..... 29.900

AMIGA™

ADD: ACTION COMPILATION 79.900
(CONTIENE: HEROES OF LANCE+PILLSBURY/DRAGONS OF FLAME)
ADD:SHADOW SORCERER 59.900
AH73 THUNDERHAWK (ITALIANO) 59.000
AMOS COMPILER + UPDATER 1.3 ..... 69.000
AMOS 3D + UPDATER 1.3 ..... 79.000
BRIDGE V (ULTIMATE BRIDGE) 59.000
CRUISE FOR A CORPSE ° 59.900
DOUBLE DOUBLE BILL 59.900
(CONTIENE TV BASKETBALL + FOOTBALL, LORDS RISING SUN, WINGS OF FURIA II, JAWS OF CERBERUS) 59.000
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992 ..... TEL.
F15 STRIKE EAGLE II 79.900
FEMME FATALE (VM18) 69.000
GRAND PRIX ..... TEL.
HARPOON BATTLESET #3 ..... 45.000
HARPOON SCENARIO EDITOR 69.000
HEART OF CHINA ..... TEL.
HOME ALONE ..... TEL.
KNIGHTS OF THE SKY 79.900
LOTUS II 49.900
MANCHESTER UNITED EUROPE 49.900
MEGA TWINS 29.900
MEGALOMANIA 69.900
MIDWINTER II 69.900
NAPOLEON I 59.000
RISE OF DRAGONS 99.900
ROBOCOP 3 ..... TEL.
SEX OLYMPICS (VM18) 65.000
SILENT SERVICE II 79.900
SISTHEMA II (IMB/TOTOCALCIO) 89.000
SISTHEMA II PLUS (IMB/TOTOCALCIO) 139.000
SPACE ACE: BORF'S REVENGE ..... TEL.
TEST DRIVE II COLLECTION 59.000
THE PERFECT GENERAL 89.000
THE SIMPSONS 29.900
TURTLES 2 ..... 49.900
TUSKA VII ..... TEL.
UTOPIA ° 69.900
WING COMMANDER 29.900
WWF WRESTLING 29.900

CDTV™ TELEFONA

TOP WRESTLING
AMIGA™ LIT. 49.000
PC IBM™ LIT. 49.000

PC IBM™ & COMPATIBILI

ADD: COLLECTOR'S EDITION 129.000
(CONTIENE: POOL OF RADIANCE/CURSE OF AZURE BONDS/SECRET OF SILVER BLADES)
BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT 85.000
BRIDGE V (ULTIMATE BRIDGE) 59.000
CRUISE FOR A CORPSE °. 59.900
ELVIRA II JAWS OF CERBERUS (HD) 69.000
F117-A NIGHTHAWK 89.900
F16 FALCON V3 ..... TEL.
FEMME FATALE (VM18) 69.000
GREAT BRITAIN SCENERY FLIGHT SIMULATOR ..... TEL.
GUNSHIP 2000 ..... 89.900
HARPOON BATTLE SET #4 (SOLO 5"). ..... TEL.
HARPOON CHALLENGE PACK 169.000
HARPOON SCENARIO EDITOR (SOLO 5") 79.000
HOME ALONE 59.900
JACK NICLAUS'S GOLF (HD) 69.000
JOY VALUE PACK (EDIZIONE LIMITATA) 150.000
(CONTIENE: JOYSTICK ANALOGO XTA+SCHEDA JOY 2 PORTE, SIMULA-TORE DI VOLO, CONTROLLO PER ADVANCED FLIGHT SIMULATOR)
LAST BATTLE ..... TEL.
LEISURE SUIT LARRY V (HD) 89.900
LES MANLEY LOST IN LOS ANGELES (HD) 69.000
M.DITKA POWER FOOTBALL (DUAL/HD) 59.000
MANCHESTER UNITED EUROPE ..... TEL.
ROMANCE OF 3 K.DOMS II (SOLO 3") 99.000
PENTHOUSE J. (VM 18) 69.000
POLICE QUEST III (HD) 99.900
PRO TENNIS 2 ..... 49.900

SCHEDE MUSICALI DA LIT. 250.000

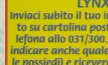
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE ..... TEL.
SISTHEMA ° 99.000
(TOTOCALCIO, TOTIP ED ENALOTTO)
SISTHEMA III (HD) 169.000
(TOTOCALCIO, TOTIP ED ENALOTTO: STAMPA DIRETTAMENTE SU SCHEDINA)
SORCERORS APPLIANCE (VM 18) 69.000
SOUND, GRAPHICS... FOR FLIGHT SIM. 4 ..... TEL.
SPACE ACE: BORF'S REVENGE ..... TEL.
SUBLOGIC: ULTIMISSIME NOVITÀ ..... TEL.
SUPERCAR PACK 69.000
(CONTIENE: FERRARI F1, GP CIRCUIT, EXOTIC CAR SHOWROOM)
TEST DRIVE II COLLECTION 59.000
TEST DRIVE III (HD) 65.000
THE ANIMATION STUDIO ..... TEL.
THE LOST ADMIRAL 89.000
THE PERFECT GENERAL 89.000
THE SIMPSONS 49.900
TURTLES II 49.900
TUSKA VII ..... TEL.
WILLY BEAMISH (HD) 99.900
WING COMMANDER 2 (HD) 79.900
WING COMMANDER 2: SPECIAL OPS. 59.000
WING COMMANDER 2: SPEECH PACK 29.000
WRATH OF THE DEMON 69.900

HINT BOOKS

F16 FALCON V3 STRATEGY GUIDE ..... TEL.
HARPOON STRATEGY GUIDE 35.000
LEISURE SUIT LARRY: BESIDE (WHICH E.SL V9) 30.000
SIM EARTH GUIDE 39.000
MASTER ULTIMA (DAL 1° AL 6°) 39.000
WING COMMANDER 1 & 2 GUIDE ..... TEL.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA • NOMI E MARCHI PROTETTI SONO CITATI SENZA INDICARE I RELATIVI BREVETTI

POSSIEDI UN: GAMEBOY™, GAMEGEAR™, LYNX™
Inviaci subito il tuo indirizzo completo su cartolina postale oppure telefona allo 031/300.174 (ricodati di indicare anche quale delle tre console possiedi) e riceverai direttamente a casa una utile sorpresa per la tua console portatile!!!



IN ESCLUSIVA PER I CLIENTI SOFTMAIL IL NUOVISSIMO MAGAZINE "FIRST CLASS" OGNI MESE CON NOVITÀ, RECENSIONI, OFFERTE E PRODOTTI ESCLUSIVI.
••• GRATIS IN OGNI SPEDIZIONE •••

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL • VIA NAPOLEONA 16 • 22100 COMO • TEL 031/300.174 • FAX 031/300.214

CODICE	TITOLO DEL PROGRAMMA	PREZZO
CVA	Spese di spedizione Lit.	7.000

ORDINE MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT.

☐ Inviatemi gratuitamente il CATALOGO SOFTMAIL

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP, CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E N° TELEFONICO

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

☐ Pagherò al postino in contrassegno
☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
☐ Ricevuta originale di versamento in C/C Postale n° 12810222 intestato a LAGO

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CARTA SI ☐ CARTA SI ☐ CARTA SI

N° della Carta di Credito ..... Scadenza

3D CONSTRUCTION KIT

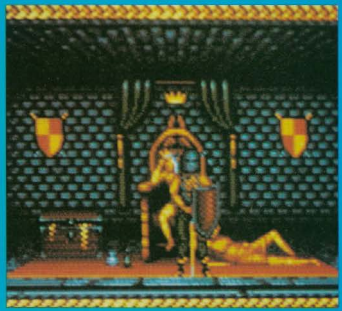
Continua la mania dei "construction kit". Molto tempo fa, andavano di moda le "adventure" testuali, e subito uscì il *GAC* (*Graphic Adventure Creator* - ovvero creatore di avventure grafiche. E imparatelo un po' di inglese che vi fa solo bene). Poi la gente cominciò a preferire gli shoot 'em up per le proprie sedute ludiche davanti allo schermo, e nacque (ad opera della Palace) il *SEUCK*, il famosissimo *Shoot 'Em Up Construction Kit*. Adesso, grazie alla maggiore potenza di calcolo delle macchine odierne e alla estrema mutabilità dei gusti umani, è la volta delle avventure dinamiche in grafica vettoriale. C'è bisogno di aggiungere altro? Il prodotto della Domark permette di crearvi un intero mondo poligonale da esplorare e con cui interagire grazie ad una interfaccia utente molto potente e versatile. Unico scotto da pagare, la necessità di leggere a fondo il manuale per acquisire una padronanza adeguata del linguaggio utilizzato dal programma per definire le caratteristiche interattive del vostro mondo.

ST

Niente voto perché tutto dipende da voi: la routine di movimento poligonale del programma consente di creare giochi abbastanza veloci. Per il resto, fatevi l'esame di coscienza e valutate se avete la pazienza necessaria ad utilizzare un programma del genere.

DOMARK

3D CONSTRUCTION KIT



GALDREGON'S DOMAIN

GALDREGON'S DOMAIN

Gadregonn's Domain, cronaca di un fallimento. Fu annunciato come il nuovo *Dungeon Master*, ma è ben lontano dall'eguagliarlo. Lo schema di gioco troppo macchinoso ed estremamente noioso lo condannano già ad un verdetto piuttosto duro, ma se aggiungete anche che il sistema di controllo è pressocché infame e che l'atmosfera è veramente nulla... Beh, non si può certo dire che rappresenti il sogno di tutti i giocatori di ruolo. Va però detto che la grafica non è tanto malvagia, ma se volete solo dei bei disegni potreste comprarvi una bella rivista di fumetti, o guardarvi la scatola di un qualsiasi altro gioco (magari anche divertente).

AMIGA

GLOBALE 65%

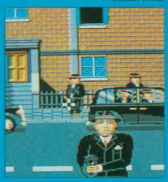
PLAYERS

C64

GLOBALE 59%

PLAYERS

SHARKEY'S MOLL


SHARKEY'S MOLL

Il titolo di "clone più squallido dell'anno" va proprio a questo gioco. Tutto il gioco si riduce ad una infame scopiazzatura del classico *Operation Wolf*. Trasposta l'azione di gioco in una città dell'America proibizionista e aggiunta una motivazione scema quale l'andare a salvare la propria ragazza, dovrete stendere una quantità industriale di scagnozzame vario mandatovi contro dal boss che tiene in ostaggio la vostra fidanzata. La grafica è brutta, il gioco piuttosto lento e l'azione veramente raccapricciante. Fosse almeno ben fatto tecnicamente.... Lo scrolling non vi farà certo urlare di gioia, e la precisione del mirino è piuttosto discutibile. Un altro titolo per Amiga pieno di "piuttosto", "alquanto", "purtroppo". Oops, purtroppo non l'abbiamo ancora usato; ma rimediamo subito. Purtroppo esistono giochi come questo, ma, soprattutto, esiste questo.

AMIGA

GLOBALE 44%

ZEPPELIN

LED STORM

Salta, salta. Corri, corri. Gira, gira. Converti, converti. Questo gioco non è diventato famoso per la sua effettiva bellezza o per l'essere un conversione da coin-op ben fatta, bensì perché è stato eletto: "gioco con le istruzioni peggio tradotte dell'universo". E tutto grazie alla frase: "il vostro mezzo è armato di frasi ironiche" (!). Per il resto è un gioco, carino, di corsa futuristica. Voi, con il vostro mezzo, dovete percorrere ben sette livelli pieni zeppi di veicoli avversari e postazioni di fuoco fisse, senza la benché minima possibilità di far del male agli altri neppure con una pistola giocattolo, ma solo potendo spiccare considerevoli salti onde evitare situazioni pericolose. La grafica non ha grosse pretese, e il sonoro ne ha anche di meno. Pensando a quanto tempo fa è uscito, non si può dire che sia brutto. Però è anche vero che c'è di molto meglio in giro.

AMIGA

GLOBALE 60%

KIXX

AMIGA

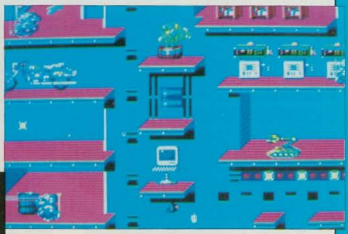
GLOBALE 92%

KIXX

IMPOSSIBLE MISSION II

Descrivere *Impossible Mission II* non è per nulla difficile. Basta prendere *Impossible Mission* originale, esasperarlo sotto tutti gli aspetti, e avrete il suo seguito. E' veramente molto bello. Il suo predecessore è stato considerato, e forse lo è tuttora, il miglior gioco per computer mai uscito (insieme all'altrettanto famoso e stupendo *Elite*). Fondamentalmente si tratta di un gioco di piattaforme con moltissima roba a contorno. Diverse stanze hanno insite alcune caratteristiche da puzzle-game, che vi forniranno dei veri e proprie enigmi da risolvere, anche solo per passare da una parte all'altra. In altre, invece, avrete bisogno di tutta l'abilità da "shoot 'emuparo" che avete acquisito in anni di pratica, per disintegrare tutto il disintegrabile senza rimanere inceneriti. In altre ancora avrete bisogno solo di tempismo ed accuratezza nel controllo del proprio personaggio. Insomma un gioco completo; un gioco che metterà a dura prova la completezza della vostra preparaione. Magari è il prototipo della nuova formula per gli esami di maturità.

IMPOSSIBLE MISSION II



AMIGA

GLOBALE 32%

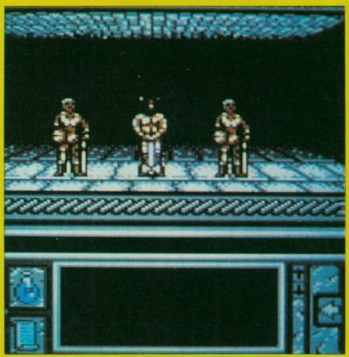
KIXX

BIONIC COMMANDO

"Vieni qui che sti strappo il braccio!" "Ma che, sei scemo?" "Ma no, lo faccio per il tuo bene." "Ma non se ne parla neanche!" "Ma te lo sostituisco con questo braccio bionico." "Tu hai visto troppe puntate dell'uomo da sei milioni di dollari; te lo dicevo di non stare troppo tempo davanti al televisore!" "Fidati, so quel che faccio... Tud (rumore di mazza che colpisce il cranio del povero malcapitato che si sveglierà in mezzo ad una jungla, con un rampino al posto della mano ed un braccio così lungo da potersi grattare la pianta del piede destro con le dita mentre con il gomito si riassetta i capelli). *Bionic Commando* è l'ennesima conversione di un coin-op della Capcom. Purtoppo è anche una conversione da Atari ST, e qui cominciano i guai. Il gioco da sala era mortalmente divertente. Fu uno dei capostipiti della moda "end game" e anche uno dei giochi che introdusse il livello di difficoltà esasperato. Giocare era frustrante, ma anche immensamente divertente. Purtoppo sull'Amiga assistiamo ad uno scempio totale. Lo scrolling è scomparso, tutto si muove a scatti e la giocabilità è andata a pallino. Lasciatelo perdere.

BIONIC COMMANDO

MULTIMIXX 2



MULTIMIXX 2

Tre giochi in questa microraccolta della *Kixx*. Più che *Multimixx*, a giudicare dai titoli contenuti, questa raccolta avrebbe dovuto chiamarsi "Amarcord". Infatti i tre giochi *Raid Over Moscow*, *Beach Head* e *Beach Head 2* sono tre titoli che hanno fatto storia per il Commodore 64, ma è anche vero che ormai appartengono alla preistoria. Tutti i programmi suddetti sono dei multievento, e tutti vantavano una grafica stupefacente (non che ci volesse tanto a stupefare nel 1982), un sonoro splendido (i due *Beach Head* avevano, addirittura, le prime frasi campionate mai udite su un computer) e una giocabilità immensa (qualità tuttora apprezzabile). Ai tempi avevano veramente spopolato, ma adesso li vedo un po' in difficoltà. Se non li avete ve ne consiglio l'acquisto, soprattutto per il loro valore storico, ma non aspettatevi troppo.

C64

GLOBALE 90%

KIXX

HUNTER YOKO

Ecco la dimostrazione che, se si mettono, i Giapponesi sanno fare qualcosa di diverso dagli sparatutto. *Hunter Yoko* vi vede nei panni di una ninjaragazza armata di sciabola che, in uno scenario favolistico, combatte contro la natura che gli si è rivoltata contro (gli ecologisti sono serviti): i fiori emanano soffioni di polline mortali, il vento cerca di farla arretrare o precipitare, e anche strane entità floreali partecipano alla congiura. Il gioco è divertente, pieno di atmosfera (sapientemente dettata da grafica e sonoro ottimi) e, come dicevo, il soggetto è finalmente originale. Da comprare.

MEGADRIVE

GLOBALE 91%

MASNA

IMAGE FIGHT

Ecco una discreta realizzazione ammazzatutto per il PC Engine: buona la tecnica, alta la difficoltà, inferiore la qualità. Inferiore a che cosa? A quella di prodotti come *Cyber Core* o *Super Star Soldier*, che in questo genere hanno fatto scuola. Certo, essendo difficile non lo terminerete in un paio di giorni, ma se proprio volevate puntare su uno sparatutto per il vostro PC Engine quei due nomi che ho succitato sono due "must", e su quelli dovete senza dubbio lanciarvi.
Ma non tutti i giochi possono essere capolavori: vero, la scelta allora spetta esclusivamente a voi.

PC ENGINE

GLOBALE 78%

IREM

DAYS OF THUNDER

Tratto da un biechissimo film con Tom Cruise, *Days of Thunder* promette bene con un'introduzione "effettosa" ma si rivela in realtà una delle peggiori realizzazioni per il NES degli ultimi anni. I circuiti sono tutti pallosissimi (si curva solo a sinistra), gli sprite sono veramente demenziali e la velocità è andata a farsi benedire. Per non parlare poi del sonoro, che è uno strambo ronzio amplificato. Ripetiamo: una delle peggiori cose viste sul NES negli ultimi anni, e non veniteci a dire che però c'è il problema dei box e del logorio degli pneumatici: questa cartuccia non merita attenzione.

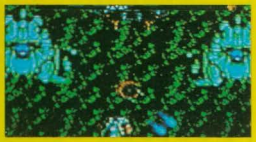
NES

GLOBALE 30%

NINTENDO

HUNTER YOKO

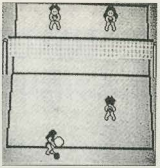
IMAGE FIGHT



DAYS OF THUNDER

BEACH VOLLEY

Inutile che si stia qua a descrivervi come si gioca: il titolo dice già tutto. Sappiate comunque che gli inizi sono molto difficili, ma alla fine ci si diverte un sacco, molto di più ovviamente se giocherete in due persone. Fan dei giochi sportivi, non potete perderlo!



BEACH VOLLEY

GAMEBOY
GLOBALE 80%
TONKIN HOUSE

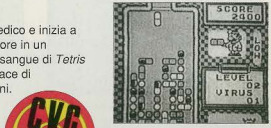
REVENGE OF THE GATOR

Trattasi di flipper ripieno di alligatori (di qui il nome) tutti ritratti in tipico stile giapponese: rotondi, obesi, deformi. E il gioco? Divertente, con un po' di sottoflipper da gustare ma forse un pochino monotono. Vale comunque la pena.

GAMEBOY
GLOBALE 79%
HAL LABO

DR MARIO

Il mitico idraulico si trasforma in medico e inizia a far precipitare un po' di pillole bicolore in un recipiente: praticamente fratello di sangue di *Tetris* e *Columns*, *Dr Mario* risulta più vivace di quest'ultimo e più infarcito di opzioni. Col primo non si può osare fare paragoni. Bello!



DR MARIO

GAMEBOY
GLOBALE 90%
NINTENDO

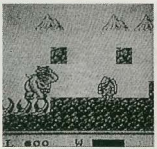
BOULDER DASH

Un mito dei videogiochi "grossi" approda nel mondo dei videogiochi "piccoli" e non va incontro a peggioramenti. Tutta questa straordinaria metafora continuata per farvi capire che questo meraviglioso videogioco (con l'ingrediente di una volta: concetto semplice ma geniale) si propone come uno dei migliori visti su Gameboy. E dire che il concetto sembra proprio una scemenza: raccogliere diamanti facendo cascare dei massi rotolanti. Il risultato però è storico!

GAMEBOY
GLOBALE 95%
FIRST SOFT

GARGOYLE'S QUEST

Nei panni di un "coso" deforme dovete appiccicarvi da tutte le parti come l'Uomo Ragno sfidando esseri ancora meno identificabili di voi, sconfiggendo otto mostri di fine livello sicuramente più grandi di voi, e divertendovi decisamente come dei pazzi! Tecnica ottima, atmosfera notevole, giocabilità totale: comprare! Comprare!


GARGOYLE'S QUEST

GAMEBOY

GLOBALE 92%

CAPCOM

WOOLY POP

Un clone di Breakout che cerca di offrire un po' di varietà ma che si rivela semplicemente difficile. Si guadagnano punti extra, si trasforma la "racchetta", si riflette sul fatto che forse era meglio se facevano *Arkanoid*. Dategli un'occhiata...

GAME GEAR

GLOBALE 73%

SEGA

VIDEOGIOCHI PER CONSOLLE

COMMODORE - NINTENDO - GAME BOY - SEGA MEGA DRIVE - SEGA MASTER SYSTEM
SEGA MASTER SYSTEM II - ATARI 2600

VUOI RICEVERE IL NOSTRO CATALOGO ?

SCRIVICI UNA LETTERA CON LA DESCRIZIONE DELLA CONSOLLE O DEL COMPUTER DA TE POSSEDUTO ED INVIALA AL NOSTRO INDIRIZZO. RICEVERAI COSI' IL CATALOGO COMPLETO.

VIDEOGIOCHI PER COMPUTER

AMSTRAD - ATARI ST - MSX
SPECTRUM - AMIGA 500
COMMODORE C64/128
AMIGA 1000/2000/3000
CDTV COMMODORE
PHILIPS - FENNER
EPSON - OLIVETTI
MACINTOSH - IBM
AMSTRAD CPC -ATHENA
HYUNDAI - SHARP - VEGAS
CITIZEN - SAMSUNG - TANDY

IL GRILLO PARLANTE

VIA S. CANZIO 13 - 15 - 17 r. - Tel. 010 / 415592
16149 GENOVA SAMPIERDARENA

TUTTI I MARCHI QUI MENZIONATI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE

PC

GLOBALE 95%

SIERRA

LEISURE SUIT LARRY 5

PASSIONATE PATTI DOES A LITTLE UNDERCOVER WORK

LARRY 5

Il nuovo capitolo delle avventure del videomandrillone più famoso del mondo rappresenta un bel passo avanti rispetto ai capitoli precedenti. Per trovare la presentatrice di una trasmissione pornografica, Larry deve girare il mondo mentre la sua pettoruta fidanzata si improvvisa detective per conto di una casa discografica. Tutta l'azione viene gestita tramite mouse, la grafica è quanto di più psichedelico si sia mai visto su un PC e il tutto piuttosto divertente. Da non perdere.

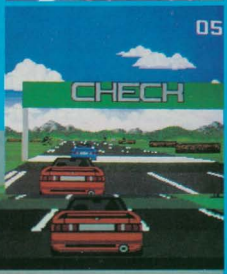
LARRY 5

LOTUS 2

LOTUS 2

Il primo *Lotus Esprit Turbo Challenge* è probabilmente il miglior gioco di guida mai scritto per Amiga, dotato di una grafica e di una giocabilità semplicemente senza precedenti nella storia dei videogiochi domestici. Questo suo seguito migliora addirittura le prestazioni dell'originale, aggiungendo un nuovo veicolo a disposizione dei giocatori (una Elan) e otto percorsi pieni zeppi di ostacoli da evitare. Inoltre, abbondano effetti "metereologici" come la nebbia, la neve o la notte, che influiscono realisticamente sullo stile di guida e sono realizzati con una cura grafica semplicemente incredibile.

CVG HIT



LOTUS 2

AMIGA

GLOBALE 95%

GREMLIN

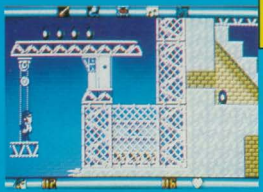
THE BLUES BROTHERS

Vi ricordate dei Fratelli Blues, ossia John Belushi & Dan Akroyd? Certo che sì, e se ne ricordavano bene anche i programmatori di questo gioco, che riesce a ricreare perfettamente l'atmosfera del film omonimo. Saltando di piattaforma in piattaforma, i funerei musicisti devono recuperare gli strumenti della loro band al ritmo della colonna sonora originale, inseguiti costantemente da una gran quantità di nemici di ogni forma e dimensione. Imperdibile per i musicofili... e molto bello per tutti gli altri!

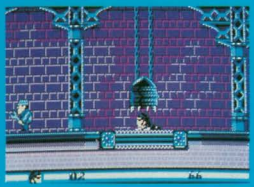
AMIGA

GLOBALE 84%

TITUS



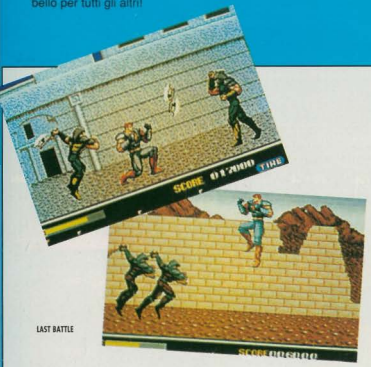
THE BLUES BROTHERS



THE BLUES BROTHERS

LAST BATTLE

Anche per la versione Amiga di questo gioco vale quanto detto riguardo il C-64: un ottimo personaggio, un gioco originale mediocre e una conversione atroce. Manca la giocabilità, la varietà e il senso stesso dell'azione, che si riduce a qualcosa di lento, insulso e ripetitivo. Un gran peccato e una terribile delusione per tutti gli appassionati del fumetto e dei cartoni animati di Ken il Guerriero.



LAST BATTLE

AMIGA

GLOBALE 66%

ELITE

LAST BATTLE

SUPER R.C. PRO-AM

SUPER R.C. PRO-AM

GAME BOY

GLOBALE 94%

RARE

Ormai i videogiocatori hanno imparato a pilotare ogni sorta di veicolo, dagli hovercraft alle biciclette, dai cacciabombardieri agli schiacciasassi. Nell'infinita lista di mezzi simulati su video mancavano solo le automobiline radiocomandate, ma la lacuna è stata finalmente colmata. In questa conversione da un vecchio gioco per NES, si possono infatti pilotare fuoristrada radiocomandati su una bella serie di percorsi disseminati di bonus, ed è possibile persino giocare in quattro contemporaneamente impiegando l'apposita interfaccia. Uno dei migliori giochi di guida per Gameboy.

PUTT & PUTTER

GAMEGEAR

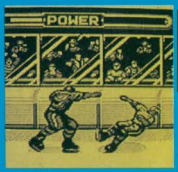
GLOBALE 53%

SEGA

Il minigolf è uno di quegli sport che si adattano perfettamente a essere convertiti in videogiochi: la grande varietà di percorsi e ostacoli possibili può diventare divertentissima grazie alla complessità permessa dal computer e alla possibilità di aggirare i limiti delle leggi fisiche. E *Putt & Putter* proprio non lo fa. Anzi, il gioco si riduce a una specie di bigliardo di pessima qualità in cui la pallina si comporta in maniera del tutto irreale, con grande disappunto dei veri appassionati del gioco.

BLADES OF STEEL

BLADES OF STEEL



GAMEBOY

GLOBALE 71%

ULTRA

Ci sono alcuni sport che su video non riusciranno mai a rendere nemmeno una minima parte delle sensazioni suscitate dagli incontri reali, e con l'hockey capita proprio questo. Vista la tragica mancanza di un campo ghiacciato che geli i piedi e arrossi i nasi degli spettatori, anche la visuale a scorrimento orizzontale e la possibilità di giocare anche un intero campionato (e anche contro un'altra persona) non riescono a rendere appassionante questo programma come avrebbe dovuto. Peccato.

CHECKERED FLAG

CHECKERED FLAG

LYNX

GLOBALE 79%

ATARI

Di solito il problema dei giochi di guida è che non riescono a ricreare al sensazione di velocità suscitata da una vera scorribanda al volante di una monoposto di formula uno. Le tecniche di programmazione migliorano di giorno in giorno, ma finora nessuno è ancora riuscito a riprodurre il senso di pericolo e libertà di un acceleratore pestato a tavoletta. O quasi. *Checkered Flag* è senza dubbio un caso atipico, visto che la velocità con cui si muovono gli oggetti su schermo è addirittura tanto alta da rendere il tutto ingiocabile! Misteri dei videogiochi...

NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!

Chi scopre il trucco è più dritto: Nintendo Club, il primo e unico Videogames Club! Con un mensile che vi dà la mega rubrica Tips & Tricks per diventare imbattibili! E poi, nuovi giochi, consigli, superofferte! Mandate il coupon, vi arriverà il numero speciale della rivista, con tutto per diventare soci e ricevere l'abbonamento, il distintivo e la tessera dai mille sconti!

Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME _____

COGNOME _____

DATA DI NASCITA _____

VIA _____ N. _____

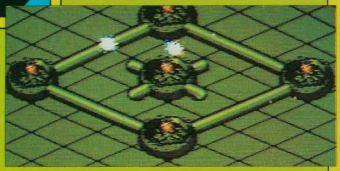
LOCALITÀ _____

CAP _____ PROV. _____ TEL. _____

FIRMA _____
(di un genitore per i minorenni)

C+VG

CAPTAIN SKYHAWK



CAPTAIN SKYHAWK

Questo gioco è un ibribo che trae ispirazione da tre titoli piuttosto vecchi, ma che hanno segnato un epoca. I tre titoli sono: *Afterburner*, *Elite* e *Zaxxon*. L'azione di gioco vera e propria si divide in due sezioni, le quali ricordano rispetivamente *Afterburner* e *Zaxxon*. Mentre, alla fine di ogni livello, c'è una sequenza di attracco alla stazione orbitante che sembra essere stata presa pari pari dal classico per eccellenza (*Elite*). Complessivamente, però, il gioco non è male. In nessuno campo raggiunge livelli tecnici eccelsi (la musica è bruttina, la grafica nulla di particolare e il livello di difficoltà tarato un po' male), ma risulta comunque divertente da giocare. Avvertimeto: il gioco può sembrare avvincente all'inizio, ma non lo giocherete per una vita. Fatevi un po' di calcoli.

NES

GLOBALE 71%

NINTENDO

MARTIAN DREAMS

I giochi di ruolo sono l'ultimo grido in fatto di computermanie. Circa due anni fa sono letteralmente esplosi, e migliaia di possessori di computer sono diventati, magari solo per qualche ora al giorno, valenti paladini, splendidi elfi, potenti maghi o grandi chierici. *Martian Dream* è un gioco di ruolo che ben poco ha a che vedere con la tipica ambientazione fantasy che normalmente si associa agli RPG. Infatti, in questa avventura dovrete condurre una squadra di pionieri dello spazio, che sono stati lanciati su Marte a bordo di una improbabile capsula spaziale formata dal proiettile di un cannone, alla esplorazione del pianeta rosso. Come tutti i viaggi pionieristici, sulla Terra hanno pensato a come mandarli, ma non hanno neanche preso in considerazione che alla fine della loro missione gli pseudo-astronauti avrebbero preferito poter tornare a casa. E così sta a voi riuscire a trovare il modo di costruire un cannone abbastanza potente da poter risparare indietro la capsula con i malcapitati a bordo. Molti problemi vi attendono. Buona fortuna.

MARTIAN DREAMS

PC

GLOBALE 83%

ORIGIN

FRENETIC

Ancora una volta gli alieni hanno intenzione di invadere la Terra, ma stavolta i terrestri li hanno fregati. Ebbene sì, la Terra è, ormai, un luogo da incubo. Tutte le sue risorse sono state consumate; ogni briciolo di produttività,sfruttato; ogni legame con la natura reciso. La Terra, in altre parole, sta per diventare un pianeta morto. L'importante è che gli alieni non lo sappiano e che stiano accorrendo in massa per conquistare quello che, secondo loro, è un eden ancora da scoprire. Ma gli alieni hanno tentato moltissime altre volte di invaderci, e sempre hanno trovato pane per i loro denti, combattendo (e perdendo sistematicamente) contro tutta la flotta spaziale terrestre. Stavolta non abbiamo intenzione di diffidarli dal prendersi il nostro pianeta, ma se non mandiamo proprio nulla a difesa dell'immondezzaio cosmico, si potrebbero insospettire ed abbandonare il progetto. Così abbiamo deciso di mandare solo te a "fermarli". Oddio, anche se non usi troppa convinzione, noi non ce ne avremo a male, anzi. Piuttosto, bada al fatto che tu sai che non devi fargli troppo male, ma loro no. Quindi cerca di non sbilanciarti.

FRENETIC

AMIGA

GLOBALE 80%

CORE

CVG HIT

MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE

PC

GLOBALE 94%

ELECTRONIC ARTS

Subito dopo i giochi di calcio, lo sport che vanta più trasposizioni su schermo (a parimerito con il tennis) è l'automobilismo. Per fortuna le trasposizioni di automobilismo non si rassomigliano tutte, come succede per il calcio. In ogni nuova uscita (tecnicamente decente) si trova qualcosa, come la varietà dei percorsi o la vasta gamma di auto e formule con cui correre, che invoglia a giocare e a sperimentare, partita dopo partita, cosa voglia dire essere un pilota. *Marc* è il tipico gioco di corse con grafica vettoriale solida, che ha la particolarità di fornire un gran numero di circuiti su cui cimentarsi, e che dà la possibilità di correre in ben sei leghe differenti (dalla formula Indy ai go kart). Poi nulla di nuovo. Belle le opzioni di replay, carino lo schermo di personalizzazione della propria auto, non troppo comodo il sistema di controllo. Comprabile.

MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE

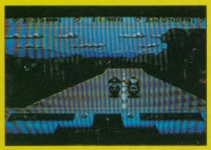
MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE

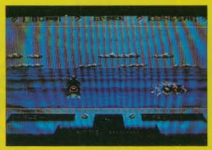
OUT RUN EUROPA

CVG HIT

Avete notato l'escalation di cui può rendersi protagonista un tipo che, fino a due giochi fa, non faceva altro che bighellonare in giro per l'America del nord a bordo della sua Ferrari? Pensate un po': nel gioco odierno è un giovane e promettente agente segreto che deve scortare un plico di importantissimi documenti da un capo all'altro del mondo. Per farlo si servirà dei mezzi e delle armi più disparate, ma sarà sempre inseguito dagli agenti segreti di una nazione avversaria che pagherebbe miliardi per avere ciò che si trova nel plico, ma che ha semplicemente dimenticato di fare l'offerta al nostro agente. Grazie alle sue doti di guida (terrestri e marine) il nostro caro alter-ego riuscirà a recarsi da New York a Parigi, e tutto divertendosi un sacco a blastare elicotteri e mandare fuoristrada veicoli avversari. Buon divertimento

OUT RUN EUROPA





AMIGA

GLOBALE 90%

U.S. GOLD

MANCHESTER UNITED EUROPE

MANCHESTER UNITED EUROPE

MANCHESTER UNITED EUROPE

I giochi di calcio rappresentano un incubo ricorrente per noi recensori. Non passa mese senza che una qualche software house sforni il proprio gioco di calcio "definitivo". Anche in questo caso, la Krisalis ha utilizzato tutti i superlativi che è riuscita a mettere insieme per pubblicizzare il suo nuovo prodotto. In fin dei conti, questo non è che una versione deluxe del vecchio *Soccer* della Commodore uscito sul Commodore 64 anni luce fa. Essendo una versione deluxe, ci si aspetta che sia più rifinito sotto tutti i punti di vista, ma non è così. Graficamente è alquanto bruttino, le magliette dei giocatori sono molto approssimative (nello schermo di selezione dei colori, si ha la possibilità di scegliere una maglietta a righe, ma in campo si hanno sempre casacche in tinta unita), il sonoro è scarso, e lo scrolling scattoso. Se non altro, si gioca abbastanza bene. Fosse per noi, bruceremmo tutte le nuove uscite dal punto di vista calcistico; ma potrebbero sempre riuscire a battere *Kick Off 2*...

AMIGA

GLOBALE 71%

KRISALIS

F1 CIRCUS '91

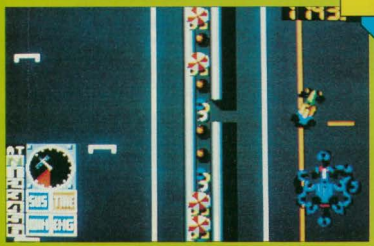
Siete appassionati di formula uno? Avete apprezzato la vittoria mondiale di Senna? Vi spiace che la Ferrari non sia riuscita a conquistare una postazione più consona alla sua tradizione? Beh, niente paura. E' arrivato il momento di rifarsi. Grazie a questo splendido gioco per PC Engine, il campionato mondiale sarà a portata di mano. Le caratteristiche e i pregi di questo gioco sono veramente troppi per essere spiegati tutti nell'esiguo spazio che possiamo dedicargli, quindi sappiate che è una vera chicca e che se lo mancate non potrete perdonarvelo per il resto della vita. Per quel che riguarda l'azione di gioco, il succo è quello di condurre una monoposto da formula uno fino in fondo a tutte le gare del campionato mondiale e di vincerne il più possibile (ma và?!?). Sì, il tutto completo di sessioni di prove libere, prove cronometrate per determinare la propria posizione sulla griglia di partenza, box, possibilità di gestire e modificare l'assetto dell'auto, cambiamenti atmosferici e tutto ciò che può venirvi in mente pensando alle gare di F1.

PC ENGINE

GLOBALE 96%

NICHIBUTSU

F1 CIRCUS '91



F1 CIRCUS '91

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

TUTTE LE NOVITA' DAL GIAPPONE
GIOCHI PER CONSOLE
ARRRIVI SETTIMANALI
NOVITA' IN ANTEPRIMA

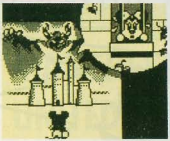
CONSOLE

MEGADRIVE
PC ENGINE
GAMEBOY
SUPERFAMICON
ATARI LINX
VIDEOGIOCHI PER CONSOLE
ACCESSORI

A PREZZI FANTASTICI
CON L'AUGURIO DI
BUON NATALE

MICKEY MOUSE II

MICKEY MOUSE II



Forse l'avete già visto con Bugs Bunny come protagonista: questo videogioco è stato infatti prodotto in diverse versioni per meglio sfruttare i gusti dei vari mercati. La cosa non sarebbe poi tanto grave se il risultato fosse buono, ma indipendentemente dal fatto che il giocatore controlli un coniglio o un topo, questo platform game rimane banale e decisamente poco divertente. Se non fosse per le sequenze animate d'introduzione e d'intermezzo, andrebbe decisamente dimenticato.

GAMEBOY
GLOBALE
55%
KEMCO

ELEVATOR ACTION

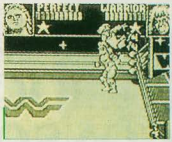
CVG HIT

Sembra incredibile, ma ci sono voluti più di cinque anni perché qualcuno producesse una conversione perfetta di questo simpatico coin-op che tante simpatie riscosse a suo tempo - ma finalmente ci siamo! Il protagonista è un agente segreto rimasto intrappolato in un grattacielo nel quale ha rubato preziose informazioni, e per scappare deve essere condotto fin sul tetto del palazzo. La cosa è possibile grazie ai numerosi ascensori che infestano l'edificio, ma che sono però purtroppo popolati anche da un'infinità di agenti nemici armati di pistola. Semplice ed efficace. E forse uno dei migliori giochi per questa console portatile usciti negli ultimi tempi.

GAMEBOY
GLOBALE
92%
TAITO

WWF SUPERSTARS

WWF SUPERSTARS



No, i panda (uniche vere superstar del WWF) non c'entrano niente. La WWF in questione è infatti la World Wrestling Federation, che ha sponsorizzato questa cartuccia per Gameboy che contiene le riproduzioni monocromatiche dei più famosi lottatori del mondo. Questi si scontrano in una serie di match uno-contro-uno con gran spreco di ottimi effetti sonori e una certa varietà grafica, ma la difficoltà tarata malissimo permette di vedere tutto quanto è offerto dalla cartuccia alla prima partita, rendendo superfluo ogni ulteriore tentativo di gioco.

GAMEBOY
GLOBALE
79%
LJN

RASTAN SAGA

Le strane sorti di *Rastan*, capostipite degli slash 'em up a base di nerboruti guerrieri armati di spadone, vengono finalmente capovolte. Dopo anni di orribili conversioni per home computer (o di totale assenza delle suddette), la piccola console portatile della Sega si rivela essere un ottimo veicolo per la versione Master System, debitamente remixata e convertita in formato tascabile. Rispetto al coin-op originale sono stati addirittura aggiunti diversi elementi e qualche livello, con gran gioia di tutti gli appassionati di letteratura fantasy che potranno finalmente emulare le gesta di Conan anche in autobus (o a scuola!).

GAMEGEAR
GLOBALE
68%
SEGA

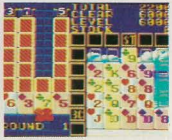
RYUKYU

GAMEGEAR

GLOBALE 94%

FACE

Ecco cosa succede quando si incrocia un grande successo dei videogiochi come *Tetris* con un grande successo dei giochi di società di tutti i tempi come il poker. Questa volta al posto delle sagome colorate ci sono delle carte da gioco, e per farle sparire dallo schermo dobbiamo realizzare delle combinazioni del poker (scale, tris, doppie coppie...) del maggior valore possibile. In sala giochi era stato disdegnato, ma il formato portatile valorizza l'intelligente schema di gioco di *Ryukyu* al massimo, rendendolo così un acquisto pressoché obbligato per tutti i possessori del Game Gear.



RYUKYU

NEMESIS II

GAMEBOY

GLOBALE 96%

KONAMI

E così credevate che *R-Type* fosse il miglior shoot 'em up mai uscito in formato monocromatico per il Gameboy, eh? Beh, sbagliavate! *Nemesis II*, l'ultima uscita nell'immensa e apparentemente infinita serie di *Gradius*, presenta forse la migliore grafica in assoluta mai apparsa su questo portatile. Il bello è che oltre alla grafica c'è pure una gran giocabilità, unita a un sonoro particolarmente coinvolgente e d'atmosfera. Imperdibile per tutti gli amanti del gioco originale... no, come non detto: imperdibile e basta!

FANTASY ZONE

GAMEGEAR

GLOBALE 88%

SEGA

Tanti anni fa, al tempo della prima comparsa del Master System, *Fantasy Zone* era il gioco di punta della Sega grazie alla sua grafica innovativa e piena di spettacolari sfumature. Lo schema di gioco, che evolveva il concetto di base degli shoot 'em up aggiungendo l'elemento "armi acquistabili" era particolarmente interessante, e non è un caso che dopo *Fantasy Zone* siano apparsi numerosi sparatutto contenenti gli stessi elementi. Beh, per farla breve anche sul Game Gear sono state mantenute tutte le caratteristiche della versione originale, sfumature comprese. Decisamente consigliabile, anche se le dimensioni ridotte dello schermo creano a volte qualche problema nelle situazioni più affollate di proiettili.

FANTASY ZONE

OUT RUN

GAMEGEAR

GLOBALE 57%

SEGA

Come spesso accade con i giochi per Gamegear, anche questo *Out Run* è una conversione diretta dalla versione Master System del grande classico delle sale giochi. Resta quindi una grafica simil-tridimensionale affascinante, restano le ormai famosissime colonne sonore selezionabili, resta lo schema di gioco... e restano anche le dimensioni relative originali degli elementi grafici. Sul televisore erano già "strane", specie in alcuni momenti quali l'arrivo ai bivi, ma sullo schermo del portatile arrivano addirittura a risultare fastidiose, compromettendo persino la giocabilità. Peccato, perché un classico come questo non dovrebbe mancare alla collezione di nessun videogiocatore serio.

GARY LINEKER'S HOT SHOT

C64

GLOBALE 76%

KIXX

Aaaaargh! Bastaaaaa! Non ne posso piuuuuuù! Odio i giochi di calcio. Odio tutti i giochi di calcio. Ne saranno usciti centomila, tutti praticamente uguali. Fortunatamente non sono costretto a giocarlo più dello stretto necessario affinché ne tiri fuori una recensione. Dunque (e lo so che non si cominciano i discorsi con "dunque", ma il gioco lo odio io e ne parlo come voglio io!), l'argomento base dei giochi di calcio lo conosciamo tutti; quindi rimane solo il lato tecnico da analizzare. A tal proposito posso dire che non ho mai visto un gioco tanto lineare nella sua mediocrità. La grafica non è nulla di speciale e si muove spesso a scatti. Il sonoro non è di quelli che ti lasciano stupefatto e, se fosse per questo gioco, potreste anche dimenticarvi del chip audio del vostro computer. La giocabilità risente pesantemente della "stoccafissità" dello scrolling e della ruvidezza di movimento degli sprite. Fosse stato un gioco normale, e non calcistico, penso che ne avrei parlato meglio; ma cercherò di essere obiettivo nella definizione del globale.

HAWKEYE

HAWKEYE

Finalmente un programma che ha rivoluzionato il modo di giocare sul Commodore 64. Questo gioco sfoggia uno splendido scrolling parallattico (il primo per C64 ad utilizzare un paesaggio complesso sullo sfondo), un sonoro mega-galattico, un livello di animazione formidabile e uno schema di gioco abbastanza futile, ma molto d'effetto. Tutto questo quasi quattro anni fa. Se lo si riguarda adesso, scoprirete che non è cambiato quasi nulla. Certo, il vedere quello scrolling fluido in parallasse non vi farà urlare al miracolo, ma potrete sempre divertirvi un sacco a mixare la colonna sonora di caricamento, a blastare un sacco di esseri strani con armi via via più potenti (magnifico spappolare gli avversari pelosi, sparandogli con un bazooka!) e a risolvere enigmi abbastanza scemi, ma adatti ad uno shoot 'em up in stile "piattaformoso" quale *Hawkeye*. Se non lo comprate i motivi possono essere solo tre: o avete già il gioco, o siete scemi, o usate il vostro C64 solo come schiacciamosche (vedi seconda motivazione).

C64

GLOBALE 92%

THALAMUS

CVG HIT

F15 II

AMIGA

GLOBALE 90%

MICROPROSE

Ecco l'evoluzione di un genere apprezzatissimo da molti, ma sempre piuttosto sfuggito dalla grande massa. *F15 II* rappresenta un simulatore di volo che si basa più sulla azione arcade che sulla simulazione vera e propria. Questa sua caratteristica fa in modo che il grande pubblico possa avvicinarsi al genere dei simulatori di volo senza essere sommerso dalle migliaia di pagine di manuale che hanno sempre caratterizzato le precedenti produzioni. Chiarito questo punto basilare, possiamo dire che il gioco in questione non è per nulla malvagio. L'approccio è realmente veloce, basta dare un'occhiata al volantino su cui è riportata la guida di riferimento veloce alla tastiera, ricordare qual'è il tasto di pausa, e basta: si può partire, lanciandosi nel vivo dell'azione. Le campagne che è possibile intraprendere sono ben sei, ognuna con un discreto numero di missioni al suo interno. Gli scenari spaziano dal Vietnam alla guerra del golfo, dalle missioni in medio-oriente alle missioni fra le renne lapponi. In fin dei conti come simulatore non è un granché, ma come gioco d'azione è molto carino.

CVG HIT

F15 II

AMIGA

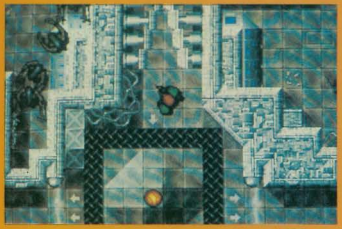
GLOBALE 91%

TEAM 17

ALIEN BREED

Alien era un gran film, *Gauntlet* un gran videogioco... ovvio che qualcuno pensasse di metterli insieme per realizzare una versione giocabile dell'incubo fantascientifico più famoso del mondo! *Alien Breed* riprende quasi perfettamente la trama del primo film, con uno o due giocatori bloccati all'interno di una complessa struttura artificiale infestata da minacciosi alieni di ogni forma e dimensione. Nel corso della fuga (resa problematica anche dalla presenza di un sistema di autodistruzione a tempo) si possono raccogliere armi più potenti, chiavi per aprire i portelloni di sicurezza e persino collegarsi al computer centrale della base, che contiene una incredibile versione di... *Pong*!

ALIEN BREED



MEGA TWINS

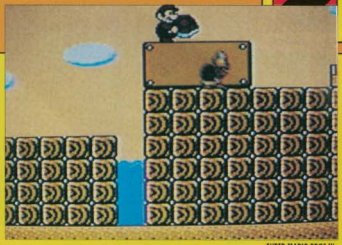
Anche questo titolo è una conversione da coin-op, in questo caso della Capcom. I protagonisti sono due tondeggianti eroi armati di spada, impegnati in una missione per trovare e distruggere il temibile Mostro, che li ha resi orfani in tenera età. Benché lo schema di gioco di questo platform game non presenti alcun elemento originale, la realizzazione tecnica lo pone decisamente al di sopra della maggior parte della concorrenza, dalla quale si distingue per grafica, sonoro e giocabilità. La sensazione provata giocandolo è quella di trovarsi di fronte a un coin-op, il che fa meritare a *Mega Twins* il titolo di miglior gioco di piattaforme per Amiga prodotto sino a oggi.

AMIGA

GLOBALE 90%

US GOLD

MEGA TWINS



SUPER MARIO BROS III

SUPER MARIO BROS III

Stimolati dall'incredibile sucesso ottenuto da *Super Mario World* (il gioco che ha venduto il Super Famicom in Giappone e America), alla Nintendo hanno pensato bene di realizzare qualcosa di simile anche per la loro console 8-bit.

NES

GLOBALE 98%

NINTENDO

Anche in questo episodio delle avventure dell'idraulico più famoso del mondo lo scopo è salvare la principessa che governa il mondo in cui vive Mario, rapita da un misterioso nemico. Gli elementi del gioco sono i soliti, dai blocchi ai passaggi segreti, dalle tartarughe alle monete, ma questa volta l'ambientazione è vastissima e la qualità semplicemente incredibile. Imperdibile per tutti i possessori di console Nintendo!

PIT FIGHTER

PIT FIGHTER

Conversione dal famosissimo gioco a gettoni della Atari, *Pit Fighter* si ispira pesantemente al filone cinematografico inaugurato dalle molte pellicole in cui compare Jean Claude VanDamme, il kickboxer più pagato del mondo. Questo atleta è stato digitalizzato anche per realizzare le animazioni di uno dei tre possibili personaggi comandati dal giocatore in una serie di incontri di lotta illegali e ultraviolenti. La caratteristica più innovativa di questo beat 'em up è data dalla grafica quasi interamente digitalizzata, ma a parte questo il tutto risulta piuttosto noioso e con un sistema di comandi decisamente scomodo. Consigliabile solo agli appassionati del coin-op, di cui replica pressoché tutte le caratteristiche.

AMIGA

GLOBALE 80%

DOMARK

ST

GLOBALE 94%

MICROPROSE

FORMULA ONE GRAND PRIX

La Microprose è sempre stata famosa per l'altissima qualità delle sue simulazioni militari, e fa piacere vederla rimanere costante anche cambiando il soggetto dei giochi. Come è facile intuire dal titolo, in questo caso ci troviamo a dover pilotare un bolide di formula uno sui maggiori circuiti del mondo. La cosa sarebbe banale se l'autore non fosse il magnifico Geoff Crammond, lo stesso che stupì tutto il mondo anni fa con *Revs*, giudicato ancor oggi il miglior gioco di guida per 8-bit. Il livello di realismo offerto da questo programma è tale da comprendere persino un'opzione per la regolazione degli specchietti retrovisori: serve dire altro?

FORMULA ONE GRAND PRIX

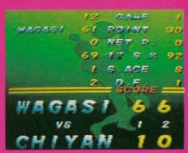
SUPER FAMICOM

GLOBALE 96%

TONKIN HOUSE

SUPER TENNIS

Il Super Famicom è probabilmente la miglior console giapponese in circolazione, eppure i giochi sportivi per questa macchina sono decisamente pochi. *Super Tennis* è la prima simulazione disponibile del famoso sport, e la sua qualità lo rende quanto di meglio si sia mai visto al riguardi su un video, soprattutto grazie alla quantità di comandi disponibili. E' possibile variare ogni sorta di parametri relativi alla partita, dal sesso dell'atleta (e ogni personaggio possibile ricrea le caratteristiche peculiari di famosi tennisti) al campo impiegato. Chi ama i videogiochi e il tennis dovrebbe tenere in seria considerazione l'idea di acquistare sia la console che la cartuccia.

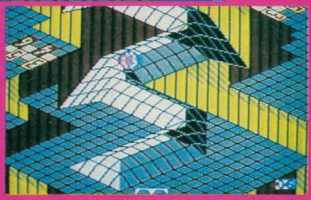


SUPER TENNIS

MARBLE MADNESS

MARBLE MADNESS

Marble Madness è un classico dei videogiochi che rivoluzionò a suo tempo il concetto stesso di "gioco d'azione". Protagonista dell'azione è una comunissima biglia colorata, che deve cercare di superare una serie di percorsi densi d'ostacoli per raggiungere entro un tempo limite un particolare traguardo. I pochi livelli in cui è diviso il gioco sono in grado di tenere impegnato anche il giocatore più abile grazie all'incredibile densità di trappole e passaggi pericolosi che li costellano. In realtà, quella che potrebbe apparire a prima vista una semplice corsa contro il tempo si rivela un'appassionante esperienza videoludica. La versione per NES ricattura perfettamente lo spirito del coin-op originale, mantenendone tutte le caratteristiche che vengono ricreate con precisione maniacale. Imperdibile.



NINTENDO

GLOBALE

85%

MB GAMES

STREETS OF RAGE

CVG HIT

STREET OF RAGE

La storia è sempre la stessa: ogni volta che si cerca di fare una tranquilla passeggiata in città, si viene assaliti da intere orde di pazzi criminali che ci assaltano con ogni arma a loro disposizione. In questa conversione dall'omonimo gioco a gettoni, all'azione possono partecipare due giocatori contemporaneamente, scelti fra una lista di tre caratterizzati da diversi stili di combattimento. Come nella maggior parte dei beat 'em up di recente realizzazione, è possibile raccogliere le armi in possesso dei nemici sconfitti per ritorcerle contro i loro compari. La poca originalità della struttura di gioco viene adeguatamente compensata dalla meravigliosa realizzazione tecnica, che riuscirà sicuramente a far dimenticare ai possessori del Megadrive la rabbia per non poter giocare *Street Fighter* sulla propria console.

MEGADRIVE

GLOBALE

93%

SEGA

EA HOCKEY

Lo sport dell'hockey su ghiaccio è il soggetto di questa cartuccia, realizzata dagli stessi autori dell'acclamatissimo *John Madden's Football*. Oltre a seguire fedelmente tutte le regole del gioco, questo programma è caratterizzato dalla presenza di particolari sequenze che trattano delle frequentissime risse fra giocatori e da un'opzione di replay che permette di analizzare a fondo ogni azione. A parte questo, *EA Hockey* non possiede altri elementi originali: così, è senz'altro un bene che gli autori abbiano curato attentamente aspetti quali la velocità dell'azione, le capacità di gioco strategico impiegate dalle squadre controllate dal computer e l'aspetto audiovisivo, tutti prossimi alla perfezione. Semplicemente imperdibile per tutti gli amanti di questo sport, *EA Hockey* potrebbe appassionare notevolmente anche chi non nutre particolari simpatie per il ghiaccio e le mazzate sulle ossa.

MEGADRIVE

GLOBALE 95%

ELECTRONIC ARTS

EA HOCKEY

F-117A STEALTH FIGHTER 2.0

Il protagonista di questo simulatore di volo militare è il caccia "stealth" in dotazione alle forze americane. La particolarità di questo particolare mezzo è la sua "invisibilità" ai radar nemici, ottenuta grazie a una forma molto particolare della fusoliera e all'impiego di particolari materiali. Nonostante questo, tenere il cacciabombardiere adeguatamente nascosto è un'impresa piuttosto difficile, tale da costituire da sola la parte più importante del gioco. Una volta riusciti a raggiungere il proprio bersaglio, i duelli aerei e i bombardamenti avvengono come nella maggior parte degli altri giochi di questo genere; per questo motivo il programma è consigliabile soprattutto a chi ritiene la sezione strategica più interessante di quella strettamente d'azione.

F-117A STEALTH FIGHTER 2.0

PC

GLOBALE 93%

MICROPROSE

POPULOUS

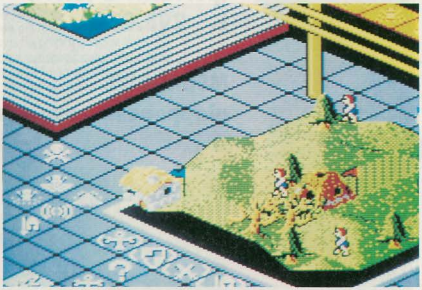
MASTER SYSTEM

GLOBALE 92%

TECMAGIK

Anche in questa ennesima versione del gioco più famoso del 1990, i programmatori hanno inserito tutte le caratteristiche che hanno reso *Populous* un mito fra i possessori di computer. Lo scopo rimane quello di favorire lo sviluppo di una civiltà che verrà poi mandata a combattere una popolazione avversaria, e i mezzi per farlo sono quanto di più spettacolare fosse possibile concepire. Fra terremoti, incendi, alluvioni e montagne che sorgono dal nulla, questa specie di partita a scacchi fra dei appassionerà sicuramente ogni giocatore. Caratteristica esclusiva della versione per Master System è la presenza in un'unica cartuccia di tutti i livelli del gioco originale, uniti a quelli dei data disk per computer e un generatore di mondi in grado di creare ben cinquemila differenti livelli.

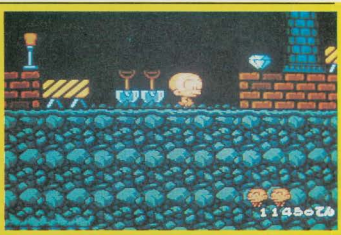
POPULOUS



PC KID 2

PC Kid è il personaggio di punta della NEC per pubblicizzare il PC Engine, e a ragione: la sua simpatia lo ha reso un mito paragonabile a Pac-Man, Mario o Sonic il porcospino. Anche in questa sua seconda avventura lo scopo è salvare una ragazza rapita dal demoniaco dinosauro Bonk, che la tiene prigioniera alla fine di una lunga serie di livelli costituiti da piattaforme. L'azione di gioco non si discosterebbe molto dagli altri platform game a scorrimento multidirezionale, se non fosse per alcune caratteristiche davvero originali. La prima è il particolarissimo metodo d'attacco di PC Kid, che elimina i nemici saltando e ricadendovi sopra con una colossale capocciata. Inoltre, in *PC Kid 2* abbondano i bonus nascosti, fra i quali spiccano particolari cosciotti di carne in grado di trasformare il protagonista in una invincibile furia sputafuoco o in un tenerissimo e dolcissimo personaggio non violento. Probabilmente il miglior gioco di piattaforme attualmente disponibile per PC Engine.

PC KIT 2



PC KIT 2

PC ENGINE

GLOBALE 92%

HUDSON SOFT

NEWEL® srl

20155 MILANO - via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio 02/32.34.92 Telefono uffici 02/32.70.226 - Telefax 24 ore 02/33.00.00.35 - Ufficio Spedizioni 33000036

APERTO IL SABATO - CHIUSO IL LUNEDI'

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI CONSOLE & VIDEOGIOCHI NOVITA'

I PREZZI COME SEMPRE I PIU' COMPETITIVI!!!

GAMEBOY + VIDEOGIOCO OMAGGIO

(portatile con cuffia e batterie) L. 148.000

COME SOPRA CON DUE GIOCHI L. 175.000

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI DA L.29.000

SEGA GAMEGEAR

(portatile a colori)

L. 298.000

SUPEROFFERTE A PREZZI FANTASTICI COMBINAZIONI CONSOLE + GIOCO!!!

MEGADRIVE

giapponese (cavo scart OMAGGIO) L. 288.000

GIOCHI DA L.39.000 "ESEMPIO" SONIC THE HEDGEHOG L.95.000

PC ENGINE "NEC" L. 288.000

Versione portatile a COLORI

PC ENGINE "GT" L. 588.000

ULTIME NOVITA'

NINTENDO SUPERFAMICOM

(con cavo scart, alimentatore & 2 joypad) L.488.000

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI NOVITA' A PARTIRE DA L.95.000

CENTINAIA DI TITOLI DISPONIBILI A PARTIRE DA L. 29.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

IMPORTAZIONE DIRETTA

ULTIME NOVITA' DAL GIAPPONE

TUTTI GLI ACCESSORI PER CONSOLLE

ARRIVI SETTIMANALI

RICHIEDI IL N/S NUOVO LISTINO

JETFIGHTER II

JETFIGHTER II

CVG HIT

PC

GLOBALE 93%

U.S. GOLD

Per festeggiare la nascita del Northrop F-23D ATF che cosa c'era di meglio di un videogioco? Come dite? Perché festeggiare un codice fiscale? Ma l'F-23D ATF è un mitico *stealth fighter*, quelli spalmati con la marmellata antiradar che tanto successo hanno avuto durante la Guerra del Golfo. E mai simulazione poteva essere più riuscita: la sensazione di "esserci" è preponderante grazie all'incredibile dettagliata grafica (mitiche le sfumature del cielo notturno) e le missioni sono tante e variegate, passando da un bombardamento alla distruzione di missili in viaggio verso il bersaglio (scenario del tutto originale). Poche chiacchiere: se avete un PC dovete assolutamente includere *Jetfighter II* nella vostra collezione di simulatori!

JETFIGHTER II

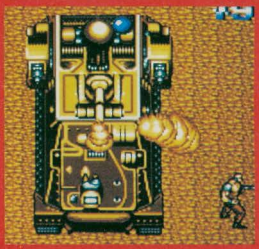
MERCS

MERCS

AMIGA

GLOBALE 60%

U.S. GOLD



Ogni tanto la Tiertex se ne viene fuori con qualcosa di buono: è stato il caso di *Strider* ed è ora il caso di *Mercs*. D'accordo, si potrà obiettare che il tema dello sparatutto guerrigliero alla Commando è molto sfruttato, ma innanzitutto sull'Amiga non è mai stato reso appropriatamente e poi come conversione *Mercs* fa proprio centro: la grafica è molto simile a quella del coin-op, lo scrolling funziona bene, gli elementi originali ci sono quasi tutti e anche la giocabilità. Se amate questo tipo di giochi non potrete farne a meno.

MERCS

SPECTRUM

GLOBALE 87%

U.S. GOLD

LORDS OF DOOM

Sapendo di essere finiti in un paesino abitato da morti viventi voi cosa fareste? Ve lo diciamo noi: andreste in cerca di armi, indizi, cibo e molto spesso vi dareste alla fuga. Ed è proprio quello che dovrete fare in *Lords of Doom*, che nonostante somigli in modo consistente alla precedente esperienza-horror *Zombi*, non può che essere elogiato: l'atmosfera c'è, gli enigmi pure (la grafica magari un po' meno) e il divertimento è quindi assicurato. Se poi leggete Dylan Dog, è proprio il gioco che fa per voi.

LORDS OF DOOM

AMIGA
GLOBALE 82%
STARBYTE

C64
GLOBALE 78%
STARBYTE

AMIGA
GLOBALE 77%
SIMULMONDO

BIG GAME FISHING

BIG GAME FISHING

Stavolta la Simulmondo azzecca la simulazione ma non il soggetto. No, non vogliamo assolutamente mancare di rispetto a tutti gli appassionati pescatori, ma provate a pensare: può un videogiocatore medio riuscire ad appassionarsi a un gioco in cui si tratta per la maggior parte di aspettare? Bah, sappiate comunque che la simulazione è in regola: dovete scegliere le esche, le zone in cui andare a pescare, i sonar e equipaggiamenti assortiti in vari negozi. A questo punto o siete ultra-appassionati o darete questo gioco in pasto ai pesci (ah, ah...).

500cc MOTOMANAGER

Su Amiga è forse uno dei giochi più insensati dell'anno. Cerca di replicare una corsa motoristica con un 3D che a volte viaggia a 1/2 frame al secondo, e il tutto senza che vi sia una grafica particolarmente dettagliata che giustifichi simili rallentamenti. Più che un gioco, sembra di vedere la moviola di Carlo Sassi. Le cose migliorano sul glorioso C64: il 3D, che però è presente solo nelle qualificazioni, funziona ma la gara con visuale dall'alto rimane un'assurdità gestita com'è a icone. Uniche cose apprezzabili: le rappresentazioni delle varie moto e dei piloti, in entrambe le versioni. Il fallimento rimane.

500cc MOTOMANAGER

AMIGA
GLOBALE 33%
SIMULMONDO

C64
GLOBALE 54%
SIMULMONDO

ULTRAMAN

Quando lo squallore si fa serie televisiva il nome è Ultraman. Ma si sa, i Giapponesi sono dei maestri dello squallido e fortunatamente sono anche maestri dei videogiochi: la miscela non poteva che dar vita al miglior picchiaduro disponibile per il Super Famicom, ripieno di mosse, di armi speciali (laser, lama rotante, anelli di energia e altro) e di mitici mostri di gomma più o meno imparentati con Godzilla. E i controlli? Certo, con quattro tasti di fuoco disponibili più quattro direzionali ci vorrà un po' di pratica per imparare tutto, ma alla fine godrete di una soddisfazione immensa. Avvertenza: se pensate che il mondo sia retto da un ordine universale giocare a *Ultraman* sarebbe troppo sconvolgente per voi; ripiegate su un più serioso gioco strategico.

ULTRAMAN

ULTRAMAN

SUPER FAMICOM

GLOBALE 91%

BANDAI

VERYTEX

Ecco un discreto sparatutto che soddisferebbe pienamente gli appassionati: ha un sonoro adatto, una grafica atta allo scopo (da sottolineare che in un momento del gioco sfilano sei livelli di parallasse) e insomma è un gioco che fa il suo dovere anche se qualcuno penserà che sarebbe ora di proporre qualcosa di un poco originale. Pienamente d'accordo: *Verytex* però fa il suo onesto lavoro e merita di essere acquistato. Sotto con i joypad!

VERYTEX

MEGADRIVE

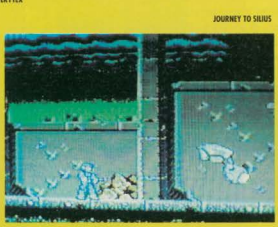
GLOBALE 83%

ASMIK

JOURNEY TO SILIUS

Praticamente il *Turrican* dei poveri: non si offendano i possessori della mitica console Nintendo, ma pur mettendocela tutta, *Silius* si rivela solo discreto. Discreta non è però la grafica, che anzi testimonia notevoli passi avanti con megamostri finali alti tre metri e bellissimi paesaggi futurosi. Ma torniamo alla giocabilità: ciò che non fa spiccare a *Silius* il salto di qualità è la sua più o meno manifesta banalità, con qualche raffica-laser assestata qua e là, poca tecnica da usare, insomma, è una piccola incompiuta. Ciò non significa che non abbia i suoi momenti: è solo incompleto.

JOURNEY TO SILIUS



NINTENDO

GLOBALE 79%

SUNSOFT

AMIGA

GLOBALE 90%

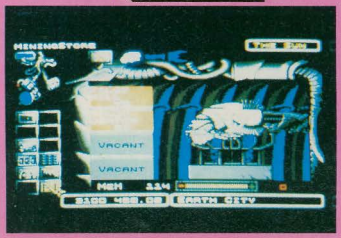
ACTIVISION

CVG HIT

DEUTEROS

Più che un gioco sembra un romanzo di fantascienza: per la precisione, è la storia della civiltà terrestre, sconvolta da un cataclisma cosmico, che cerca di rimettersi in carreggiata. Come? Esplorando lo spazio e colonizzandolo. Il tutto partendo da qualche progetto di astronave, una disponibilità scarsa di materie prime e un pugno di marines. La progressione è irresistibile: costruiti gli shuttle inizia il progetto di una stazione spaziale, poi costruita questa gli ingegneri annunciano il progetto di una nuova astronave per i viaggi interplanetari, e intanto nuovi macchinari per l'estrazione di materie prime si profilano all'orizzonte, e un giorno arriva la minaccia di una civiltà aliena... Come dite? Lo schema di gioco vi sembra troppo rigido? Beh, sappiate che se non pianificate bene la produzione e lo scambio di materie prime tra le colonie avrete poche speranze di costruirvi una flotta per sconfiggere gli alieni, a parte che poi entrerà in gioco anche... ehm, basta così. In definitiva, il degno successore di *Millennium 2.2*, anche se per la grafica si potevano impegnare un po' di più.

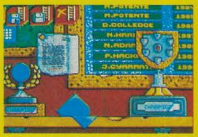
DEUTEROS



JAHANGIR KHAN WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH

JAHANGIR KHAN

E' inutile che stia qui a descrivervi come si gioca a squash perché le regole si imparano in fretta, ma impratichirsi con questa simulazione è qualcosa di veramente estenuante. Gioco frustrante allora? No, perché una volta ingranato scoprirete il sadico piacere delle palle corte o il senso di potenza di un tiro a 120 all'ora. Con il numero di avversari computerizzati la longevità è poi assicurata, ma ovviamente giocare con un proprio amico è meglio. E poi non è che di simulazioni dello squash ce ne siano molte in circolazione...



ST

GLOBALE 87%

ACTIVISION

AMIGA

GLOBALE 86%

ACTIVISION

AMSTRAD-SPECTRUM

GLOBALE 85%

ACTIVISION

MEGAPHOENIX

MEGAPHOENIX

Il ritorno delle fenici non è purtroppo coinciso con un ritorno di fiamma: gli uccellacci sono ancora cattivi ma il brutto è che lo sono esattamente secondo gli schemi della prima volta che fecero la loro comparsa. C'è da dire che si può giocare in due contemporaneamente, che l'astronave può essere potenziata con pod e armi extra, che la grafica e il sonoro sono migliorati: ma può bastare questo per fare un bel videogioco?

AMIGA

GLOBALE 76%

DINAMIC

SWITCHBLADE II

Il giapponesissimo Hiro ritorna a saltellare nei sotterranei biomeccanici per sconfiggere le forze del malvagio Havok. Le sue armi sono più sofisticate di quelle del precedente capitolo e comprendono un cannone al plasma, un lanciafiamme, un raggio laser, degli shuriken e dei missili autocercanti che l'impavido spara dal suo braccio destro, trasformatosi per l'occasione in una bocca da fuoco. Con una grafica da console, un'azione da sala giochi e una profondità da impazzire, merita la palma di grande classico.

AMIGA

GLOBALE 92%

GREMLIN

SWITCHBLADE

WARM UP

E' un gioco automobilistico che non colpisce nel segno, principalmente per lo scomodissimo sistema di controllo: non più il classico sistema a direzioni relative (destra=rotazione oraria, sinistra=rotazione antioraria) ma a direzioni assolute, ovvero la macchina segue esattamente la direzione del joystick. C'è poi un fase manageriale che aumenta la profondità del gioco ma solo otto circuiti su cui gareggiare: in definitiva, una piccola delusione.

WARM UP

C64

GLOBALE 60%

GENIAS

OVER THE NET

C64

GLOBALE 71%

GENIAS

L'Italia scende nuovamente in campo sull'8-bit di casa Commodore e più o meno riesce a riflettere in modo appropriato quel che succede su un campo di beach-volley. Stranamente però, rispetto alla versione Amiga la sabbia è diventata color asfalto e i giocatori sono diventati degli strani ammassi di pixel che fanno un po' spavento. Il che ne impone la visione solo ai più piccoli. Stiamo scherzando: *Over The Net* è divertente e basta.

OVER THE NET

ARMOUR-GEDDON

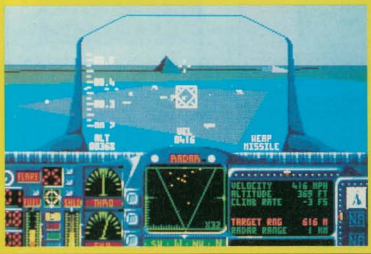
AMIGA

GLOBALE 92%

PSYGNOSIS

Dopo vicende nucleari che hanno sconvolto il nostro amato pianeta, la popolazione terrestre si è divisa in due fazioni: una abita sottoterra, l'altra in superficie. Tra i due partiti è guerra continua, a suon di bombardamenti effettuati da elicotteri, aerei, carrarmati e hovercraft. Cos'è, il solito gioco di strategia della SSI? No, è il solito capolavoro della Psygnosis che vi permette di vivere una vera guerra globale (i mezzi elencati li guiderete proprio tutti come nei vari simulatori Microprose), con un fluidissimo paesaggio in 3D, delle magnifiche sequenze notturne e vari problemi manageriali (produzione e progettazione). Abbiamo già detto che è il solito capolavoro Psygnosis? Sì, già detto.

ARMOUR-GEDDON

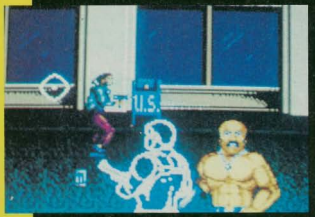


CKG HOT

PREDATOR 2

Tratto dall'omonimo film, questo gioco vi offre l'originalissima possibilità di rendere groviera tanti malviventi: tutti quelli che vi capitano davanti al naso. Dovrete però cercare di fare una certa distinzione tra le carni da farcire di proiettili: sono presenti infatti nel gioco anche inermi passanti che non vanno toccati. Il tutto è in stile *Operation Wolf* anche se voi siete presenti su schermo in forma di silhouette trasparente. Com'è il gioco? Noioso, difficile e con tanti rallentamenti, insomma il solito mediocre tie-in, anche se stavolta non è firmato Ocean.

PREDATOR 2



AMIGA

GLOBALE 50%

IMAGEWORKS

UTOPIA

PC

GLOBALE 94%

GREMLIN

Utopia riprende i concetti che stanno alla base di classici quali *Sim City*, *Populous* e *Millennium* per amalgamarli nel più complesso gioco manageriale di tutti i tempi. Scopo del programma è guidare le sorti di una colonia extramondo confinante con il dominio di bellicosi alieni. Oltre a render florida, vivibile e funzionale la colonia, bisogna allora gestire le proprie forze militari con attenzione in modo da evitare di rimanere distrutti durante un attacco alieno. Una volta stabilizzata la situazione nella prima colonia, inoltre, ci si dovrà spostare in nove ulteriori ambienti, sino a creare un complesso sistema di scambi commerciali che supporti la vita in tutte le colonie. Semplice da giocare ma complesso negli sviluppi dell'azione, Utopia è probabilmente il miglior gioco dell'anno, e risulta pertanto imperdibile.

UTOPIA

UTOPIA

F 91 GUNDAM

F91 GUNDAM

Assassini, come hanno fatto a ridurre in questo modo uno dei miti della vecchia guardia robotica che popolava le trasmissioni televisive negli ultimi anni settanta e nei primi anni ottanta? Dove è finita la fatidica frase: "Nessuno ce la fa, contro Gundam"? Guardando questo gioco, si capisce *perché* nessuno ce la faccia contro Gundam: muoiono dal disgusto prima di poter attaccare. La bella grafica e le splendide animazioni, in cui il nostro beniamino fa sfoggio di tutto il suo repertorio di armi, non bastano certo a fare un gioco. Non si può fare un gioco in cui il giocatore deve solo scegliere un bersaglio e sperare che il suo colpo vada a segno. Non ha senso! Peccato. Veramente un gran peccato. Le suddette animazioni sono veramente splendide, e, se fossero state inserite in una qualche azione di gioco "seria", non avrebbero certo mancato di fornire al gioco un'atmosfera veramente coinvolgente. Non sappiamo come dimostrarvi oltre il nostro rammanico. Peccato.

SUPER FAMICON

GLOBALE 46%

BANPRESTO

AREA 88

SUPER FAMICOM

GLOBALE 90%

CAPCOM

AREA 88

Sono tantissimi gli shoot 'em up di stampo classico usciti ultimamente, quelli con una bagnarola volante come protagonista che deve sparare a tutto ciò che incontra lungo il suo tormentato cammino per il raggiungimento dello scontro finale con il meta-cattivone (tutto di un fiato!). In questo gioco della Capcom ci troviamo di fronte al primo tentativo, da parte di una casa di software, di copiare un gioco che, in realtà, gli appartiene. *Area 88*, infatti, ricorda in maniera incredibile il coin-op (della Capcom) *UN Squadron*. Il perché di tutto ciò, è un mistero; ma quel che conta è il risultato, e in *UN Squadron* hanno fatto un buon lavoro. La grafica è ben definita e molto colorata. Il sonoro è di qualità superiore agli standard cui i giapponesi ci hanno abituato. La giocabilità è rimasta identica a quella del coin-op, anche se non si dovrebbe dire (almeno crediamo) e le missioni cui si va incontro con il proprio caccia sono abbastanza varie. Decisamente un buon prodotto. Se amate le azioni di violento blastamento, non potete mancarlo.

ROBOCOD

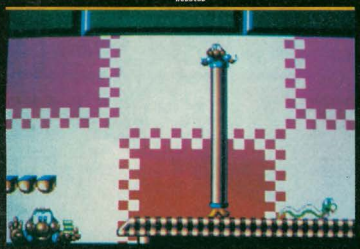
AMIGA

GLOBALE 93%

MILLENIUM

In questo seguito del famoso *James Pond*, il simpatico protagonista del primo gioco è diventato una creatura biomeccanica capace di muoversi in qualsiasi ambiente grazie alle possibilità offerte dalla sua armatura cromata. Scopo del gioco è recuperare un gran numero di giocattoli che sono stati trasformati in potentissime e pericolosissime armi dal diabolico Dr. Maybe. Il programma è realizzato molto bene sia sotto l'aspetto audiovisivo sia per quanto riguarda la giocabilità, ma sin dai primi momenti si capisce quanto sia pesantemente "ispirato" al classico per Megadrive *Sonic the Hedgehog*, che in alcuni punti viene spudoratamente clonato. Sicuramente un bel gioco, anche se tragicamente poco originale.

ROBOCOD



BEAST BUSTERS

AMIGA

GLOBALE 90%

ACTIVISION

Spacca! Rompi! Spara! Blasta! Fai a fettine quel mostro! Sparpaglia quel fegato decomposto! Fai ingoiare tutti i (pochi) denti rimasti a quello zombi! Passami un gettone che li ho finiti! Come non ne hai più? E adesso? Cosa? E' uscito lo stesso gioco per il tuo computer? Ma cosa facciamo ancora qui, andiamo a casa tua! Nel caso non l'aveste capito, *Beast Buster* è la conversione per computer dell'omonimo coin-op. Nel gioco da bar la vostra missione era molto semplice: la città era stata infestata da un gran numero di mostri, e voi dovevate imbracciare il vostro bel mitra, inserire un gettone, e sparare come ossessi spappolando tutto ciò che si muoveva. Nella versione da casa, il tutto è ancora più semplice: i mostri sono ancora lì, ma non dovete né imbracciare il mitra, né inserire il gettone. Basta che facciate del danno!! Consigliato a chiunque abbia la mania per gli shoot 'em up frenetici, e vivamente sconsigliato a chi abbia lo stomaco debole.

BEAST BUSTERS

PER I POSSESSORI DI AMIGA

FUN CLUB Amiga

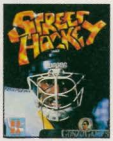
ORIG
GARA

scegli **3** giochi a partire da **L. 6.000** cad

92%

cod. 48

~~29.000~~ 6.000



cod. 65

~~29.000~~ 6.000

82%

cod. 64

~~39.000~~ 12.000

cod. 40

~~39.000~~ 9.000

85

cod. 59 FUMETTO OMAGGIO

~~39.000~~ 9.000

cod. 68 POSTER OMAGGIO

~~49.000~~ 9.000

835

cod. 102

~~29.000~~ 9.000

94%

cod. 62 POSTER OMAGGIO

~~39.000~~ 12.000

cod. 61

~~39.000~~ 6.000

82%

885

cod. 63

~~39.000~~ 9.000

B offre ai suoi soci l'opportunità di acquistare e ricevere a casa i migliori vi
hi di tutti i tempi e i più recenti successi. Ma vostra scelta tra giochi di azio
zione, per ... sio, avventura, sport, strategia, fantasy... tutti rigorosamente
comedati da istruzioni dettagliate.
NDE OFFERTA riservata a nuovi soci. **3** videogiochi a scelta illustrati in que
a prezzi incredibili.
A DEVI FARE, compila, ritaglia e spedisci il coupon a fianco; riceverai
nte, ogni 8 settimane, il catalogo che contiene titoli selezionati da un
sperti con dettagliate notizie ed informazioni per guidarti nella scelta dei
ochi preferiti.
esi il club ti propone il **IL BEST SELLER** scelto da noi. Se desideri ricevere
e assolutamente nulla, ti viene inviato automaticamente. Se invece
un gioco diverso basterà comunicarlo al Club (anche per fax o telefo
data indicata sul modulo d'ordine allegato al catalogo.
e solo **UN PICCOLO IMPEGNO**, l'acquisto di 1 o più videogiochi a ca
valore minimo di 29.000 (+L. 3.500 di contributo spedizione) ogni due
o (abbonamento ti sarà rinnovato gratuitamente, per diritto non
che comunicarcelo per raccomandata entro due mesi dalla data

MODULO DI ASSOCIAZIONE

Sì, desidero diventare Socio del FUN CLUB e ricevere i videogiochi da me indicati qui sotto. Ho preso visione delle condizioni d'adesione e dei vantaggi che mi garantisce **Fun Club**. Dichiaro di accettare espressamente l'invio bimestrale automatico del gioco denominato "best seller" o di effettuare un acquisto minimo di L. 29.000 (+ L. 3.500 spese di spedizione)

Indico in questi spazi i numeri di codice dei videogiochi da me scelti /___/ /___/ /___/ /___/

Codice del titolo che mi sarà inviato qualora uno dei videogiochi da me risultasse esaurito /___/

Pagherò in contrassegno al ricevimento della merce

Cognome _____ Nome _____

Via _____

Località _____ CAP _____

Tel. _____ Prov. _____

Firma _____ Data _____

(di un genitore se minorenne)

Età _____ Professione _____

Compila, ritaglia spedisci

FUN CLUB Amiga

SNOW BROS JR

GAMEBOY
GLOBALE
90%
NAXAT

Ricordate quanto era bello giocare a *Bubble Bobble*? C'erano un sacco di avversari scemi, un sacco di bolle per lo schermo, un sacco di bonus e trucchetti nascosti, un sacco di giocabilità, un sacco di cartoni da tirare al cassone quando ti mangiava il gettone, un sacco di "un sacco". Bene, se lo devono ricordare bene anche i giapponesi, visto che in sala giochi continuano ad uscire videogiochi che sfruttano quel concetto. In *Snow Bros* c'è veramente tutto quello che ha caratterizzato il suddetto titolo. Ci sono gli avversari abbastanza scemi ma tanto tondi, un arma che non fa paura a nessuno (palle di neve), un bel po' di giocabilità, e i cartoni da tirare al cassone quando ti mangia il gettone non mancano. Qui stiamo recensendo la versione portatile di questo bel coin-op, e bisogna dire che è venuta molto, molto bene. La grafica è veloce, fluida e ben definita. Il sonoro è adeguato all'azione, e la giocabilità è abbondante. Onestamente, continuiamo a preferire *Bubble Bobble*, ma anche questo è molto divertente.

SNOW BROS JR

NOBUNAGA'S AMBITION

GAMEBOY
GLOBALE
86%
KOEI

Titolo pericoloso questo *Nobunaga's Ambition*. E' un gran bel gioco di strategia, ambientato nel giappone antico, ma quanti riusciranno effettivamente a giocarlo, divertendosi? Quasi quasi, vi proponiamo la solita recensione prettamente tecnica che si fa in questi casi. La grafica è monocromatica, in tonalità di giallo. Il sonoro è stereo con due voci per canale. Il gioco si controlla tramite un joypad "incastonato" nel corpo della unità centrale e viene utile utilizzare i pulsanti, che si trovano da quelle parti. Scherzi a parte, il gioco in questione ha fatto, letteralmente impazzire i giocatori giapponesi. Forse non avrà lo stesso riscontro di pubblico anche in Italia, ma di sicuro è ben fatto ed avvincente. Fate voi.

NINJA GAIDEN

NINJA GAIDEN

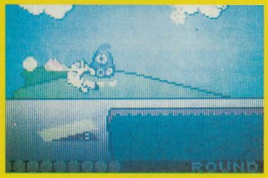
LYNX
GLOBALE
89%
ATARI

Ci stiamo ancora chiedendo che cappero voglia dire Ninja Gaiden. La traduzione in giapponese del titolo del coin-op non è (il coin-op si chiama *Shadow Warrior*, e dato che è improbabile che abbiano tradotto "warrior" con "ninja"... Eppoi la Atari è americana: perché dovrebbe tradurre in giapponese i propri titoli?) come tentativo di non pagare i diritti alla Tecmo risulterebbe alquanto squallido...
Bah, questioni e dubbi a parte, c'è da dire che è proprio un gran bel gioco. I vostri ninja vanno in giro a menare tanta di quella gente, e a menarla in maniera così rude, che non potete che complimentarvi con le madri dei programmatori per gli ideali di finezza e bontà che hanno saputo inculcare ai propri figlioletti. I titoli per i Lynx non sono tantissimi, ma questo gioco non sfigurerebbe neanche su di un Amiga.

PACLAND

LYNX
GLOBALE
82%
ATARI

Chi non conosce Pac-Man è pregato di accomodarsi fuori - e con il freddo che fa mentre leggete queste righe, è quasi peggio di una condanna capitale.
Per il resto, non saranno tante le persone che non conoscono *Pacland*. Il nostro eroe palliniforme e gialloidale deve partire da casa, attraversare un serie di paesaggi costellati dai problemi che da sempre problemizzano
i videogiochi, attraversare labirinti (un po' differenti da quelli che era abituato ad attraversare nella sua prima comparsa su video), non cascare nelle piscine, attraversare delle porte che lo condurranno alla presenza di una splendida fatina che gli regalerà un bel paio di scarpe magiche e, infine, tornare a casa dalla sua famigliola pacmanosa.
Il coin-op è stato uno dei più gettonati al momento della sua uscita, e questa trasposizione sul piccolo di casa Atari non alimenta che buoni auspici. Noi l'adoriamo, voi compratelo.


PACLAND

RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE

GAMEBOY
GLOBALE
91%
ABSOLUTE

C'era tanto tempo fa un pianeta tanto lontano su cui vivevano tanti piccoli esserini gelatinosi di svariati colori, che rispondevano al nome di "Blob". Ovviamente, chiamandosi tutti Blob, c'era una gran confusione. Ogni qualvolta si cercava di attirare l'attenzione di un amico chiamandolo per nome, tutti i blob si giravano improvvisamente e all'unisono. Questo gran rigirarsi creava nei blob gravi sensi di disorientamento, gran mal di testa, e un torcicollo (pressocché collettivo) incredibile. La situazione peggiorava di giorno in giorno, finché uno scienziato trovò la soluzione al problema. Propose, infatti, di sparpagliare tutti i blob esistenti per la galassia, inviando non più di due blob in ogni pianeta. Questa idea geniale permetteva ai blob di girarsi a colpo sicuro e di evitare quei gran mal di testa così fastidiosi. Per tornare a noi, due di questi blob furono mandati sulla Terra, ma la blobessa fu rapita da un gran cattivone planetario che intendeva utilizzarla come decorazione per una lampada. Sta a voi e al vostro blob riuscire a recuperarla.

CVG HIT

RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE

WARBIRDS

LYNX
GLOBALE
85%
ATARI

"Corpo di una balena, questa è vita! Pensavo che per un vecchio lupo di mare come me, il massimo della vita fosse l'andare in giro per i mari! Nossignore, oggi ho scoperto che i biplani sono molto più divertenti dei galeoni! Non si può fare un giro della morte con un galeone, e non si può neanche sparare con il mitragliatore a qualcuno che se ne svolazza tranquillamente per il cielo. Certo, su una nave c'è più spazio per muoversi, ma alla mia età non ho più tanto bisogno di movimento, quanto di rompere i biplani a tutti quei giovincelli arroganti che continuavano a sfottermi mentre solcavo i mari. Adesso non ridono più, mentre vedono il mare andargli incontro così velocemente".
Anche se non siete un lupo di mare, questo gioco vi piacerà. La grafica è ben fatta e fluida nell'animazione, mentre il sonoro è sonoro al punto giusto. Per quel che riguarda la giocabilità forse potremmo sollevare qualche obiezione, ma nessuno è perfetto e i difetti non sono poi tanti gravi.

WARBIRDS

APB

CVG HIT

LYNX
GLOBALE
90%
ATARI

Messaggio a tutte le unità. In questo gioco dovete impersonare un poliziotto alle prese con la criminalità della propria città. Essendo un poliziotto novello, il vostro capo vi inserirà nella dura vita metropolitana in maniera progressiva, mettendovi di fronte a problemi ogni giorno più grandi. Il primo giorno dovrete solo andare in giro per un percorso d'allenamento arrestando i coni stradali; il secondo giorno avrete a che fare con ubriachi e autostoppisti, il terzo dovrete arrestare alcuni disturbatori della quiete pubblica; e così via, fino a quando (il settimo giorno) dovrete arrestare dei pericolosi assassini. Ilgioco è fatto maledettamente bene. La grafica è ben definita e la giocabilità (vera anima di ogni gioco) è altissima. Per chi amava il gioco da bar, comprare questo è un obbligo. Per gli altri è un buon investimento.

CASTELIAN

CASTELIAN

Il nome *Nebulus* vi dice nulla? Ma sì: è quel gioco dove un tipo rotondo e basso deve scalare una torre e, una volta raggiunta la sommità, attivare il dispositivo di auto-distruzione per distruggerla. Quel gioco in cui c'e la torre che rotea con quel bell'effetto grafico che fa sparire le piattaforme in maniera così realistica. Non avete ancora capito? Ma è quel gioco che ha la sequenza bonus in cui dovete imprigionare nelle bolle sparate dal vostro sottomarino i pesci che nuotano tranquillamente nel tratto di mare che separa ogni torre da quella successiva, e poi investirli per prendere ua marea di punti che verranno conteggiati all'arrivo presso la nuova torre. Ancora nulla? Suvvia, non potete aver dimenticato un gioco dalla grafica così carina e benfatta. Non potete aver dimenticato le notti insonni che avete passato nel tentativo di trovare la soluzione al puzzle costituito dalla sesta torre (eh eh, io noi l'abbiamo trovata) e gli anatemi lanciati a quei maledetti pesci che evitavano le nostre bolle per un pelo. Cosa? Non ci avete mai giocato?
Ma cosa vi stiamo a spiegare, allora?

GAMEBOY
GLOBALE
88%
TRIFFIX

I NUMERI DELL'INFORMAZIONE JACKSON

23.157
quintali di carta utilizzata per la stampa delle riviste Jackson in un anno

2.943
telefonate smistate dalle centraliniste in un giorno

16.472.610
lettori delle riviste Jackson in un anno

1.310
associazioni contattate in un anno

5.110
giorni di attività del Gruppo Editoriale Jackson

15
giornalisti professionisti

23.043
floppy utilizzati nelle redazioni in un anno

18893206
numero di c/c per abbonarsi alle riviste Jackson

11.296
lettere ricevute dalle redazioni in un anno

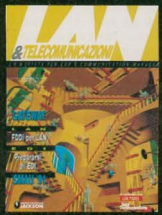
14
contratti di collaborazione

INFORMATICA
STRATEGIA PLUG'N'GO PER GLI AS/400 DI IBM
SUN MOLTIPLICA LE SPARCSTATION

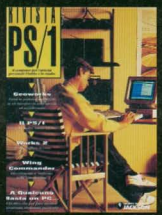
INFORMATICA & UNIX
CASE
UNIX in SMAU
ACE
NOVELL
TCP/IP

SPECIALE DATABASE
PC MAGAZINE
185-020 COPIE

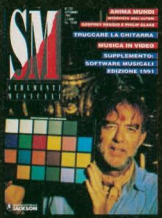
SPECIALE DATABASE
PC FLOPPY MAGAZINE


LAN & TELECOMUNICAZIONI

BIT
Office Automation verso l'integrazione


RIVISTA PS/1

NOVITA' AMOS COMPILER
AMIGA
IL MENSILE JACKSON PER GLI UTENTI DI AMIGA

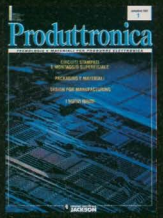

SM
ANIMA MUNDI
TRUCCARE LA CHITARRA
MUNDIA IN VIDEO
SUPPLEMENTO: SOFTWARE MUSICALE
EDIZIONE 1991

PC286/386 IN KIT
Fare ELETTRONICA
COMPULIGHT
TV SERVICE
AUTO HI-FI

Settimanale
Inmos produce chip per grafica Xga
Sudis diventa Solaris
Cura dimagrante
VARIHERTZ

elettronica oggi
SCHEDE PER ACQUISIZIONE DATI
FLASH A BLOCCHI

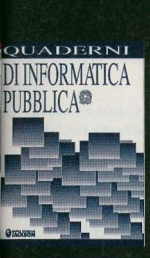
MECCANICA
20
COVEMA
Saldatura TIG
Magica manutenzione


Produttronica

laser
Saldatura con il laser

PackAging
SPECIALE INDUSTRIA DEI COSMETICI
Macchine / Riempitrici senza dosa
Materiali / Biodegradabili, Al 100 %?
Etichette / Arina l'alogramma
Norme / Imballaggi per antefruttaicoli

20 riviste leader



Amiga Magazine
La rivista è adatta sia agli esperti che ai meno esperti nell'utilizzo del computer Amiga. In ogni numero novità, consigli, recensioni e programmazione. E' corredata inoltre da un floppy disk ricco di programmi accuratamente selezionati.

Automazione Oggi
Quindicinale dedicato a tutti gli aspetti dell'automazione industriale: dai sistemi di gestione della produzione, al controllo di processo e controllo numerico, dai robot, al CAD/CAM e ai sistemi flessibili.

Bit
Il mensile di personal computing indirizzato ai tecnici, ai "trade" e a tutti gli appassionati. Fornisce un' informazione approfondita sulle ultime novità del mercato e pubblica test accurati su prodotti hardware e software.

Computer+Videogiochi
Ogni mese C+VG presenta tutti gli sviluppi dell' informatica applicata al divertimento: home computer, console, giochi da bar e realtà virtuale. E' inoltre una guida indispensabile alle nuove frontiere del divertimento non informatico - board games, RPG, musica e mode apocalittiche.

Elettronica Oggi
Quindicinale, propone servizi speciali su argomenti tecnici e applicativi di estrema attualità, presentando un'informazione completa su prodotti, nuove tecnologie, notizie di mercato, nei settori della componentistica e della strumentazione.

EO News Settimanale
Vero e proprio strumento di lavoro che affronta in sezioni verticali argomenti quali: microprocessori, VLSI, il mondo dei semicustom, CAD/CAE, aspetti legati alla fabbricazione e al testing di componenti e apparecchiature, strumenti di misura e di laboratorio.

Fare Elettronica
Rivista di elettronica pratica presenta ogni mese una selezione di progetti, numerosi kit che possono essere ordinati attraverso la rivista, i master dei circuiti presentati, lo schema TV e i consigli TV Service, nonchè un interessante inserto da staccare.

Informatica Oggi Settimanale
Il Newsmagazine di informatica Jackson, strutturato in sezioni per fasce di utenza, ambienti operativi e di prodotto, dal mainframe al PC. Privilegia l'attualità e la "notizia" in assoluto, sia essa un nuovo prodotto o il risultato di una recentissima ricerca di mercato.

Informatica Oggi & Unix
La prima rivista italiana dedicata ai sistemi aperti che, raccogliendo e amplificando l'esperienza e il know-how acquisiti da INFORMATICA OGGI , si pone come vero e proprio punto di riferimento per tutti coloro che operano nel segmento di mercato in maggior sviluppo di tutta l'information technology.

LAN & Telecomunicazioni
Trasmissione dati, reti Lan, modem, pabx e centrali, telefoni intelligenti, intervoice e fac-simile, costituiscono l'asse portante della rivista. Non mancano gli articoli di analisi del mercato di settore, l'attualità e le soluzioni applicative.

Laser
Presenta bimestralmente tutte le novità sull' utilizzo del laser nella realtà industriale. Si occupa delle lavorazioni meccaniche con fasci laser di alta potenza e delle applicazioni di fasci laser di bassa potenza in misure e controlli di processi industriali .

Meccanica Oggi
Ogni mese in rassegna tutta la meccanica: dall' idea al progetto del prodotto e al suo sviluppo, considerando materiali nuovi e nuove tecniche produttive. Logistica degli impianti di produzione, componentistica e subfornitura, trattamento delle superfici e delle lavorazioni meccaniche, tecniche automatizzate, robot e macchine di misura.

Packaging Oggi
Packaging Oggi, il nuovo mensile Jackson, riporta tutte le informazioni atte a soddisfare le esigenze di chi opera nell'industria e nella distribuzione con particolare riferimento ai sistemi di imballaggio e confezionamento.

PC Magazine
La rivista per l'utente professionale di personal computing. La prima rivista interamente dedicata ai sistemi MS DOS. In ogni numero "prove su strada", servizi speciali e aggiornamenti sull'evoluzione dei prodotti e del mercato.

PC Floppy + PC Magazine
E' la versione "software" di PC Magazine. Infatti contiene mensilmente due floppy nei formati 5" 1/4 e 3" 1/2 con programmi di utilità, esempi di applicativi e programmi utili.

Produttronica
Vuole essere un preciso punto di riferimento per tutti coloro che operano nei vari settori di un comparto industriale tra i più complessi e innovativi. Tratta mensilmente, e con particolare attenzione, sia gli aspetti tecnici, sia gli aspetti economici e di mercato inerenti la produzione elettronica.

Quaderni di Informatica Pubblica
Periodico edito in collaborazione con il Dipartimento per la Funzione Pubblica nel quadro delle iniziative del raggruppamento SOLE 24 ORE-JACKSON. Gli argomenti di volta in volta trattati saranno dedicati ai vari aspetti tecnici e alle normative circa l'utilizzo delle nuove tecnologie nell'ambito della Amministrazione Pubblica.

Rivista PS/1
E' un vero e proprio "magazine" dedicato al pubblico degli utilizzatori di questo piccolo-grande computer IBM e compatibili. E' una rivista agile e divertente che attraverso un linguaggio accessibile, introduce il lettore nel mondo del computer.

Strumenti Musicali
Da oltre dieci anni rappresenta il punto di riferimento per tutti coloro che operano nel settore della musica e delle tecnologie elettroniche d'avanguardia applicate alla produzione e all'elaborazione del suono.

Watt
E' il quindicinale Jackson di commercio elettrico, illuminotecnica, installazione e elettrificazione. Tutto su: mercato, prodotti, servizi dedicati al mondo del commercio elettrico, dell'installazione e dell'elettrificazione civile e industriale nel suo complesso. Mercato, tecnologie e normative. Bimestralmente, contiene l'inserto Light Design & Technology.

10 buoni motivi per abbonarsi

1) Prezzo bloccato per 12 mesi.
2) Sconto del 30% sul prezzo di copertina.
3) Ricevere puntualmente e comodamente a casa propria la rivista sicuri di non perdere nemmeno un numero.
4) Buono sconto di L. 15.000 per l'acquisto di libri Jackson.
5) Diritto a ricevere la rivista Jackson Preview Magazine e il Catalogo Libri Jackson.
6) Possibilità di sottoscrivere e rinnovare telefonicamente il proprio abbonamento.
7) Possibilità di scegliere la forma di pagamento più comoda (carta di credito, conto corrente postale, assegno bancario.
8) Canale d'accesso preferenziale per informazioni tecniche.
9) essere costantemente aggiornati su tutte le novità editoriali.
10) Possibilità di scegliere lo sconto previsto o, in alternativa, l'utilissima radiosveglia (valore commerciale L. 40.000).

30% SCONTO

RIVISTE	NUMERI	PREZZO DI COPERTINA	TARIFFE ABBONAMENTO CON RADIOSVEGLIA	TARIFFA ABBONAMENTO SCONTO 30%
AMIGA MAGAZINE (con disk)	11	£ 14.000	£ 154.000	£ 107.800
AUTOMAZIONE OGGI	20	£ 7.000	£ 140.000	£ 98.000
BIT	11	£ 7.000	£ 77.000	£ 53.900
COMPUTER+VIDEOGIOCHI	11	£ 5.000	£ 55.000	£ 38.500
ELETTRONICA OGGI	20	£ 8.000	£ 160.000	£ 112.000
EO NEWS SETTIMANALE	40	£ 1.200	£ 48.000	£ 33.600
FARE ELETTRONICA	12	£ 7.000	£ 84.000	£ 58.800
INFORMATICA OGGI &UNIX	11	£ 8.000	£ 88.000	£ 61.600
INFORMATICA OGGI SETTIMANALE	40	£ 1.200	£ 48.000	£ 33.600
LAN & TELECOMUNICAZIONI	11	£ 7.000	£ 77.000	£ 53.900
LASER	6	£ 5.000	£ 30.000	£ 21.000
MECCANICA OGGI	11	£ 7.000	£ 77.000	£ 53.900
PACKAGING OGGI	11	£ 8.000	£ 88.000	£ 61.600
PC MAGAZINE	11	£ 7.000	£ 77.000	£ 53.900
PC MAGAZINE+PC FLOPPY	11	£ 15.000	£ 165.000	£ 115.500
PRODUTTRONICA	9	£ 8.000	£ 72.000	£ 50.400
QUADERNI DI INFORMATICA PUBBLICA	9	£ 30.000	£ 270.000	£ 200.000
RIVISTA PS/1	11	£ 5.000	£ 55.000	£ 38.500
STRUMENTI MUSICALI	11	£ 7.000	£ 77.000	£ 53.900
WATT	20	£ 1.200	£ 24.000	£ 16.800

A SCELTA, IN ALTERNATIVA ALLO SCONTO PREVISTO:

LA FANTASTICA RADIOSVEGLIA

Radio AM/FM -Orologio elettronico -Funzione SLEEP con spegnimento automatico programmab -Funzione SNOOZE che consente di programmare a intervalli prefissati la riaccensione della sve dopo il primo avviso -Opzione sveglia con segnale acustico -DC BACK UP

ABBONARSI E' FACILE
basta compilare e spedire la cartolina inserita nella rivista

SDI

C64

GLOBALE 72%

HIT SQUAD

Questo programma è la conversione di un poco conosciuto coin-op della Sega, che vedeva nella possibilità di giocare in due contemporaneamente la sua maggiore attrattiva. La versione domestica mantiene tutte le caratteristiche del gioco da bar, che era tuttavia piuttosto povero e monotono di per sé. Alla guida di un satellite artificiale dotato di cannone laser, lo scopo del gioco è bloccare l'arsenale missilistico lanciato oltre l'atmosfera alla volta del nostro paese d'origine. Il metodo di controllo è piuttosto complesso, ma con un po' di pratica questo problema viene superato e rimane un gioco senza infamia e senza gloria, che riprende in maniera leggermente più spettacolare il tema del mitico *Missile Command*.

SDI

RENEGADE III

RENEGADE III

Seguito apocrifo del poco diffuso coin-op *Renegade*, questo *Renegade III* vede un teppistaccio specializzato in risse di strada precipitare nei misteriosi vortici dello spazio-tempo. I vari livelli di questo beat'em up sono pertanto ambientati in varie epoche storiche, con avversari adeguati agli scenari. Nella preistoria ci si troverà così ad affrontare dinosauri e cavernicoli, nel medioevo cavalieri in armatura e draghi e nell'antico Egitto faranno la loro comparsa temibili mummie animate. La caratteristica principale del gioco è la sua grafica tondeggiante di chiara ispirazione nipponica, che riesce a stento a risollevare le sorti di un programma peraltro banale e piuttosto mal calibrato in quanto a difficoltà.

C64

GLOBALE 59%

HIT SQUAD

MULTIMIXX 1

Il golf è uno degli sport più simulati su home computer - ed è un bene, visto che praticarlo "dal vero" costa un sacco di soldi! Questa compilation raccoglie tutti i titoli della serie *Leaderboard*, che fu a suo tempo considerata la migliore versione su video del nobile sport. In effetti, su questo computer è davvero impossibile trovare di meglio: la simulazione è accurata, la grafica ottima e la giocabilità stupenda. Imperdibile.

MULTIMIXX 1

SPECTRUM

GLOBALE 91%

KIXX

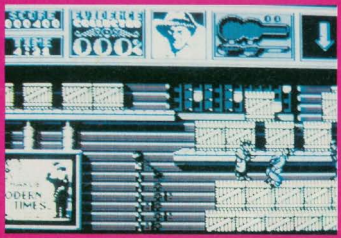
THE UNTOUCHABLES

In questo gioco tratto dal film *Gli Intoccabili* il giocatore veste i panni del detective in borghese Elliot Ness, impegnato in una complessa missione di infiltrazione nel sottobosco dei gangster degli anni '30. Il gioco si risolve in realtà come un difficile misto di platform game e shoot 'em up, non privo di alcuni tocchi interessanti ma inspiegabilmente calibrato su una difficoltà decisamente eccessiva. Questo particolare rovina quello che avrebbe avuto tutte le carte in regola per risultare un ottimo gioco pieno d'atmosfera e di trovate grafiche interessanti, ma purtroppo rimane semplicemente ingiocabile per tutti coloro che non vorranno passare giorni e giorni a scoprire gli esatti schemi e ritmi necessari a completare i numerosi livelli in cui è divisa l'azione.

C64

GLOBALE 65%

HIT SQUAD



THE UNTOUCHABLES

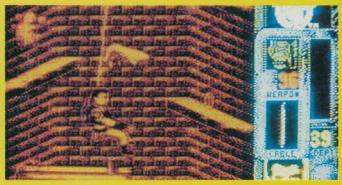
GHOSTBUSTERS II

Gli acchiappafantasmi tornano in azione! Questa volta se la devono vedere con un demone incarnatosi in un quadro e col malumore di New York, che ha preso la forma di una viscida poltiglia ballerina. Il gioco è diviso in tre livelli piuttosto difficilotti: nel primo si deve scendere nelle fogne di N.Y. evitando fantasmi, ectoplasmi e mostriciattoli vari mentre si rimane appesi a una corda, il secondo è semplicemente banale e il terzo è quasi un puzzle game in cui bisogna capire come esorcizzare il demone transilvano.

SPECTRUM

GLOBALE 82%

HIT SQUAD



GHOSTBUSTERS II

LICENCE TO KILL

Il film di 007 da cui è stato tratto questo gioco non era certo il migliore della lunghissima serie, ma il programma si difende più che bene. La struttura del gioco prevede una lunga serie di inseguimenti su tutti i veicoli possibili e immaginabili, ma per quanto poco innovativo, la realizzazione tecnica ineccepibile lo rende più che discreto. Gran bella grafica, sonoro discreto e una grandissima giocabilità ne fanno probabilmente il miglior gioco di Bond mai realizzato in assoluto.

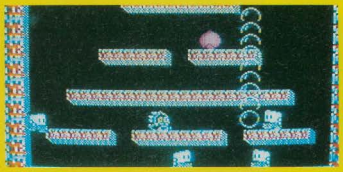
LICENCE TO KILL

SPECTRUM

GLOBALE 86%

HIT SQUAD

BUBBLE BOBBLE



BUBBLE BOBBLE

Il coin-op da cui è stato tratto questo videogioco per computer è uno dei grandi successi di tutti i tempi, e la conversione fortunatamente ricrea tutti gli aspetti dell'originale da bar. I due protagonisti sono draghi intrappolati in un mondo di piattaforme popolato di ogni sorta di buffi nemici tondeggianti. L'unico modo per difendersi da queste pur pericolose creature è di sparar loro addosso una bolla che li ingloberà, per poi fare esplodere bolla e contenuto con una testata o una codata. Decine e decine di bonus nascosti, livelli segreti e raffinatezze decisamente originali fanno di *Bubble Bobble* uno di quei titoli che non dovrebbero mancare a nessun videogiocatore - specialmente se così ben realizzato.

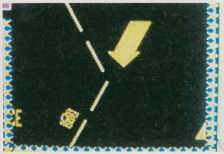
SPECTRUM

GLOBALE 93%

HIT SQUAD

CVG HIT

APB



APB

Conversione del misconosciuto coin-op della Atari, *APB* mette il giocatore nei panni di un poliziotto di pattuglia in auto per le strade di una grossa città americana. Scopo del gioco è catturare un certo numero di fuorilegge per ogni giorno di pattuglia - si comincia da semplici pirati della strada per finire con supermaniaci omicidi! Non semplicissimo da controllare sulle prime, APB si rivela tuttavia un gran gioco grazie anche alla discreta varietà di situazioni presentate: dalla guida veloce e precisa alla lotta a fuoco o contro il limite di tempo, c'è di che divertire ogni tipo di giocatore!

SPECTRUM

GLOBALE 90%

HIT SQUAD

WING COMMANDER 2

WING COMMANDER 2

PC

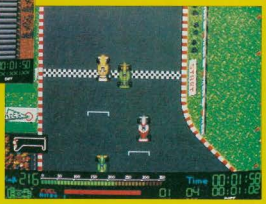
GLOBALE 96%

ORIGIN

In questo seguito del videogioco per computer graficamente più spettacolare di tutti i tempi le modifiche rispetto al predecessore sono minime ma stupendamente implementate. Per affrontare e distruggere una flotta aliena dotata di caccia "invisibili", scoprire un traditore all'interno dei ranghi terrestri e riportare la pace nella galassia il giocatore deve combattere una serie di missioni a bordo di astronavi di ogni sorta e genere, appoggiato dalla potenza di una colossale nave-madre. Il risultato è un'azione di stampo prettamente cinematografico, in cui la storia si dipana anche e soprattutto grazie all'opera di numerosi comprimari gestiti dal computer. Questo crea qualche frustrazione al giocatore, il cui ruolo perde un po' d'importanza, ma lo spettacolo vale la pena. Unico grave problema: per apprezzarlo serve un super PC ultraveloce dotato di ottime schede grafiche e sonore, con hard disk e memoria estesa/espansa e l'acquisto di un ulteriore set di dischetti contenente i dialoghi digitalizzati dei protagonisti. Riservato a pochi.

CHAMPION DRIVER

CHAMPION DRIVER



CHAMPION DRIVER

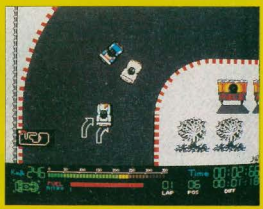
In questo gioco tutto italiano si impersona un pilota automobilistico, che può essere gestito sin dagli inizi della propria carriera (sui go-kart) fino ai trionfi in Formula Uno. Tutta l'azione è vista dall'alto, e può vantare una grandissima giocabilità unita purtroppo a un certo semplicismo di fondo che potrebbe deludere i veri appassionati di corse. Tutti gli altri troveranno invece un gioco di guida immediato e divertente, ottimo per una partita di tanto in tanto e dotato senza dubbio dello scrolling multidirezionale più veloce degli ultimi tempi.

AMIGA

GLOBALE 79%

IDEA

CHAMPION DRIVER



ZERO WING

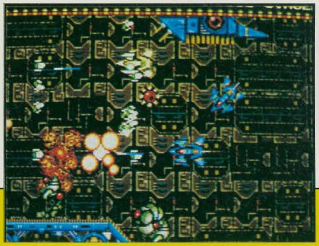
MEGADRIVE

GLOBALE 93%

TOAPLAN

Vi piace sparare a tutto ciò che si muove sullo schermo? Sì? Bene, in *Zero Wing* avrete di che divertirvi. I CATS, vostri alleati, si sono decisi a un imprevisto voltafaccia, e ora vi stanno attaccando con tutta la loro flotta di schifezze astrali. Per fortuna voi avete la splendida Zero Wing, la più innovativa astronave da guerra che l'universo conosca. Potrete montare un sacco di armi extra per fare in modo che dove passiate voi non cresca più l'erba (avevate mai pensato all'allitterazione che esiste tra le parole "extra" ed "erba"? Son cose che danno da pensare). Non che sulle strutture delle stazioni spaziali l'erba cresca rigogliosa, ma una volta qualcuno inventò i diserbanti e, rimastone sconvolto, coniò questa frase che riscosse un notevole successo presso le generazioni seguenti. Insomma, questo è un gran bel spara e fuggi. La grafica è esorbitante, il sonoro fa schifo, ma la giocabilità e la violenza sono veramente da sballo.

ZERO WING



TERMINATOR

Terminator è uno dei più bei film di fantascienza di tutti i tempi, e sicuramente uno dei più adatti ad essere convertiti in videogioco. In questa particolare versione per PC l'azione viene rappresentata in grafica vettoriale per meglio seguire i movimenti del Terminator nella città in cui vive il suo bersaglio Sarah Connor. Fra inseguimenti e duelli a fuoco, i giocatori possono arrivare allo scontro finale nella fabbrica automatizzata sia interpretando il viaggiatore del tempo Kyle Reese che il Terminator stesso. Questa particolarità rende il programma estremamente vario e interessante, specie collegando due computer e scontrandosi direttamente con un amico alla guida del personaggio avversario.

PC

GLOBALE 88%

OCEAN

TERMINATOR

TERMINATOR

PC ENGINE

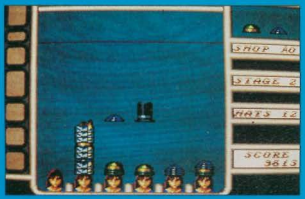
GLOBALE 88%

BULLET P. S.

HATRIS

In principio... fu *Tetris!* Poi vennero tutti gli altri, e fummo invasi dai puzzle-game: *Welltris, Puzznic, Plotting, Block Out* e chi più ne ha, più ne metta. Ci siamo abituati a vedere comparire di tutto nelle aree di gioco, dalle oche ai pezzi del Mecano, e stavolta abbiamo i cappelli. Scopo principale del gioco: impilare quanti più cappelli dello stesso tipo per farli scomparire. A complicare le cose ci sono alcune caratteristiche tanto assurde quanto semplici, tipiche da puzzle-game. Per iniziare, i cappelli scendono sempre in coppia tra loro, e sarà sempre un problema trovare delle colonne in cui entrambi i cappelli possano risultare utili. Secondariamente, c'è il tipico limite tetrissiano, ovvero il limite superiore dello schermo che sancisce il livello massimo che i cappelli possono raggiungere, prima di decretare un "game over". Terzo, non tutti gli elementi di gioco vengono per nuocere. Infatti, abbastanza raramente, scendono delle fiammelle al posto dei cappelli. Se sono arancioni, cominceranno a bruciare tutti i cappelli che incontrano nella loro caduta, finché non ne incontrano uno di tipo differente. Se, invece, sono blu, inceneriranno tutta la fila su cui la lascerete cadere. Detto tutto.

HATRIS



M1 ABRAMS BATTLE TANK

MEGADRIVE

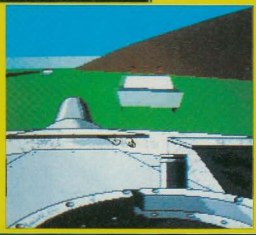
GLOBALE 88%

SEGA

Mi chiedo quando mai le software house impareranno dai loro errori. Possibile che ancora non abbiano capito che i carri armati non si prestano ad essere trasposti su computer? Non c'è nulla da fare. Anche se il gioco ha una programmazione tecnica invidiabile, l'azione è troppo lenta e poco gratificante per poter essere raccomandata indiscriminatamente. Nei simulatori di volo c'è molta più roba da controllare. Si prova una sensazione di potenza e manovrabilità che in *M1ABT* non si riesce a provare. Certo, per un po' è divertente scorrazzare per i paesaggi con un carro armato, facendo a pezzi tutto ciò che si incontra, e l'azione di gioco, grazie soprattutto alla sua componente altamente strategica, risulta abbastanza appassionante. Ma continuo a sostenere che i jet sono più immediati e più gratificanti. Se vi piace usare il cervello, vi piacerà. Ma non quanto vi piacerebbe pilotare un jet.

M1 ABRAMS BATTLE TANK

M1 ABRAMS BATTLE TANK



M1 ABRAMS BATTLE TANK

SHADOW OF THE BEAST

MASTER SYSTEM

GLOBALE 94%

TECMAGIK

Mi chiedo proprio come mai le forze del bene scelgano sempre me per le missioni pseudo suicide contro le forza del male. Ma porca miseria, ci sono tantissimi mega eroi con le loro astronavi super-armate con laser, disintegratori, missili, caccole atomiche e così via. Ci sono innumerevoli eroi protetti da super corazze con +4 sul colpire, eroi armati di mega spadoni a due mani, eroi con super mazze ferrate, e loro niente! Non ne vogliono sapere! Mandano sempre i tipi sfigati come me, con un bel paio di pugni per difendersi e un perizoma pezzato come armatura. Fossero almeno avversari di poco conto. L'agente nemico più piccolo mi sovrasta di almeno un metro e mezzo su tutte e tre le dimesioni! Ovviamente le forza del bene mi mette lungo il percorso dei begli oggetti magici che mi aiuteranno nella mia missione, ma se non li ficca almeno dietro sei porte in bronzo massiccio e dietro (mai davanti) a tre orde di orchetti assassini, non sono contenti! Domani metto un annuncio sul giornale: voglio proprio farla finita con 'sto lavoro del cavolo.

SHADOW OF THE BEAST

HEART OF CHINA

HEART OF CHINA

Facciamo un bel tuffo nel passato, fino al 1928, e già che ci siamo, nuotiamo fino in Cina. In questo tentativo di film su computer impersonate un avventuriero piuttosto gradasso, che deve recuperare la figlia di un pezzo grosso della mala locale. Tanto per cambiare, la ragazza è stata rapita da un cattivone che la ha portata fino a Parigi.

Anche se il cattivone in questione non è tanto cattivo quanto il tipo per cui lavorate, resta il fatto che voi siete il buono, e quindi dovrete affrontare miliardi di problemi per superare tutti gli ostacoli disseminati sul vostro cammino dalla banda criminale. Tutta l'azione di gioco si avvale di una stupenda serie di digitalizzazioni che creano una grande atmosfera simil cinematografica. Purtoppo il tutto non è poi troppo avvincente. Il vostro ruolo nello svolgersi del film si limita, principalmente, a scegliere le opzioni di dialogo con i personaggi che incontrate progredendo nell'avventura. Il problema maggiore consiste nel fatto che non esistono vere diramazioni della trama: o azzecate le giuste sequenze nel dialogo, o venite eliminati senza tanti complimenti. Bello da vedere, ma un po' noioso da giocare.

PC

GLOBALE 87%

DYNAMIX

NUOVE OFFERTE !!!

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

NUOVI PREZZI!!!

Computer Amiga

AMIGA 500 GARANZIA COMMODORE ITALIA +JOYSTICK		650.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 512K		699.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 2MB INTERNA		900.000
AMIGA 500+ESPANSIONE 2MB INTERNA		1.030.000
AMIGA 2000 GARANZIA COMMODORE ITALIA	Offerta	1.290.000
AMIGA 2000COME SOPRA+ESPANSIONE 2MB ESP.8MB	Offerta !!!	1.610.000
AMIGA 2000+GVP 52MB QUANTUM+ESPANSIONE 2MB SIMM	Offerta !!!	2.200.000
AMIGA 3000 QUALSIASI CONFIGURAZIONE TELEFONARE		CHIEDERE
AMIGA 500 PLUS 1MB CHIP KICKSTART 2.0+JOYSTICK	New!!!	770.000

Monitor

COMMODORE 1084S-NEW		450.000
COMMODORE 1950 MULTISYNC		639.000
SAMTRON VGA 800X600 COLORE		500.000
SAMTRON VGA 1024X768 COLORE	New!!!	550.000
MORSE 1024X768 0,28 DOT PITCH	New!!!	650.000
INTRA MULTISYNC 1024X768 0,28 DOT PITCH COLORE		790.000
NEC 3FG 15"MULTISYNC 1024X768 GARANZIA NEC ITALIA COLORE		1.200.000
NEC 4FG 16"MULTISYNC 1024X768 " " "		Chiedere
NEC 5FG 20"MULTISYNC 1280X768 " " "		Chiedere

Espansioni amiga

ESPANSIONE AMIGA 500 512K8	New price	59.000
ESPANSIONE AMIGA 500 512K8+CLOCK	New price	76.000
ESPANSIONE AMIGA 500 2MB INTERNA		260.000
ESPANSIONE AMIGA 500 4MB INTERNA		400.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESPANDIBILE A 8MB		360.000
ESPANSIONE AMIGA 2000 2MB ESP.GVP		380.000
MODULO SIMM 4MB PER HARD CARD GVP/HARD CARD NEXUS	New!!!	440.000
MODULO SIMM 1MB 80/70 n/s PER HARD CARD/ESPAN.GVP	New!!!	90.000
CHIP MEMORY 44256 1MB(8 CHIP) PER CONTROLLER A2091	New!!!	78.000

Hard Disk e Controller

HARD DISK SCSI 20MB FUJITSU		250.000
HARD DISK SCSI e AT 40MB QUANTUM 11MS		470.000
HARD DISK SCSI e AT 52MB QUANTUM 11MS-SLIM		530.000
HARD DISK SCSI e AT 80MB QUANTUM 11/15MS		765.000
HARD DISK SCSI e AT 105MB QUANTUM 11/15MS-SLIM		890.000
HARD DISK SCSI e AT 120MB QUANTUM 11/15MS		1.050.000
HARD DISK SCSI e AT 170MB QUANTUM 11/15MS		1.290.000
HARD DISK SCSI e AT 210MB QUANTUM 11/15MS		1.390.000
HARD DISK SCSI RICOH REMOVIBILE+CARTUCCIA 50MB		1.520.000
CONTROLLER A2091 ESPANDIBILE A 2MB CON CHIP 44256		280.000
CONTROLLER GVP IMPACT II ESP.8MB CON MODULI SIMM		399.000
CONTROLLER NEXUSESPANDIBILE 8MB SUPER VELOCE!!!		450.000
CONTROLLER ICD A500 INTERNO ESPANDIBILE 2" 1/2		CHIEDERE
CONTROLLER GVP A500 EST.ESPANDIBILE 8MB		
CON 52MB QUANTUM 11MS	Offerta	1.150.000
CON 105MB QUANTUM 11MS		1.500.000

Periferiche Amiga

DIGITALIZZATORE DIGIVIEW 4.0 GOLD		259.000
DIGITALIZZATORE VIDEONI III+Photon paint		535.000
GENLOCK ECR MK II PLUS ESTERNO		369.000
GENLOCK VHS ELECTRONIC DESIGN,NEW DALLA GERMANIA		860.000
GENLOCK S-VHS ELECTRONIC DESIGN		1.100.000
GENLOCK VIDEOMASTER S-VHS QUALITA'BROADCAST		1.899.000
HAND SCANNER GOLDEN IMAGE 400DPI,32 TON DII GRIGIO		390.000
SHARP JX-100=SCAN LAB,SCANNER 200DPI 262.000 COLORI		1.460.000
TAVOLETTA GRAFIGA EASYL 500 12X8		685.000
TAVOLETTA GRAFICA SUMMA SKETCH 2000 12X12		899.000
DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PERFECT SOUND V 3.1		149.000
DIGITALIZZATORE SOUNDMASTER=AUDIOMASTER		249.000
INTERFACCIA MIDI MATORIALE PER AMIGA		49.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 22MHZ+1MB DI MEMORIA		1.700.000
SCHEDA ACCELERATRICE GVP 68030 33MHZ+4MB RAM=68882		2.990.000
AD SPEED ICD ACCELERATORE 14,2MHZ		450.000
ACTION REPLAY II AMIGA 500		169.000
EMULATORE MS-DOS 286 ATONCE EGA/VGA MONOCROMATICA		349.000
ADATTATORE ATONCE PER AMIGA 2000		130.000
DRIVE ESTERNO GVP/OTEC CON INTERRUTTORE		135.000
DRIVE INTERNO AMIGA 2000 COMPATIBILE CHINON NOSLIM		135.000
DRIVE INTERNO AMIGA 500 EPSON	New price	110.000
DRIVE DOPPIO ESTERNO CON ALIMENTATORE E INTERRUTTORE		270.000
KICKSTART 1.2/1.3 O 1.3/1.2		65.000
DEVIATORE MOUSE/JOYSTICK		29.000
BOOT DF1(PER SELEZIONARE BOOT DI PARTENZA)		19.000
INTERFACCIA 4 GIOCATORI(PER KICK OFF,OVER THE NET ETC..)		24.000
CANON RC260		1.450.000
PORTADISCHI POSSO 150 POSTI		40.000
PEN BRUSH OTTICA		198.000
COLORBUSTER PAL 16.000.000 DI COLORI 756X580		1.490.000
MOUSE HANDY COMPATIBILE AMIGA		45.000

Stampanti aghi,laser,getto d'inchiostro

MANNESMANN MT81 9AGHI 80COLONNE	285.000
MANNESMANN MT82 24AGHI 80 COLONNE	600.000
NEC P20 24AGHI MULTIFONT 80 COLONNE	625.000
NEC P30 24AGHI MULTIFONT 136 COLONNE	850.000
NEC P60 24 AGHI 300CPS 80 COLONNE 360X360	990.000
NEC P70 24 AGHI 300CPS 136 COLONNE 360X360	1.280.000
NEC P90 24 AGHI 400CPS 136 COLONNE 360X360 COLORE	2.800.000
NEC S60 LASER 300DPI 6PAG/MIN 1,5 MB RAM	2.880.000
NEC S60F LASER POSTSCRIPT 35 FONTS 2MB RAM	4.490.000
KIT COLORE PER NEC P60/70	261.800
COMMODOR 1270 INK JET 9UGELLI 80COLONNE	320.000
STAR LC 20 80COLONNE 185CPS	369.000
STAR LC 200COLOR 80COLONNE 200CPS	470.000
STAR LC 200 24AGHI 80 COLONNE	600.000
STAR LC 200 COLORE 24AGHI	690.000
CANON BJ-10E 360 DPI 83CPS(getto d'inchiostro)PORTATILE	635.000

Console !!!!!

SEGA MEGADRIVE JAPAN CON PRESA SCART E	288.000
ARCADE POWER PER MEGADRIVE(IL SUPER JOYSTICK)	90.000
CONTROL PAD PER MEGADRIVE	45.000
SUPER FANICM JAPAN 2 JOYPAD E ALIMENTATORE	488.000
PC ENGINE PRESA SCART E ALIMENTATORE	279.000
GIOCHI DA LIRE 60.000	
ARRIVI SETTIMANALI PER TUTTE LE CONSOLE	

Pc-compatibili

DESKTOP **286 16/21** HD40MB 1MB DRIVE 1.44 VGA 256	1.250.000
DESKTOP **386 SX 16** HD40MB 1MB DRIVE1.44 VGA 256	1.590.000
DESKTOP **386 25** HD40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA256	1.990.000
DESKTOP **386 33** 64CACHE HD40MB 2MB DRIVE1.44 VGA 256	2.390.000
DESKTOP **386 40** 128 CACHE HD 40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA256	2.890.000
DESKTOP **486 33** 256 CACHE HD 40MB 2MB DRIVE 1.44 VGA 256	4.000.000
DIFFERENZA MINITOWERcon led	+ 50.000
" TOWER con led	+130.000
" 1MB AGGIUNTIVO 44256	+ 80.000
" 2MB AGGIUNTIVI SIMM	+190.000
" DRIVE AGGIUNTIVO 3 1/4 TEAC	+120.000
" VGA TRIDENT 1MB 1024X768 256 COLORI	+100.000
" VGA 1MB 1024X768 **32000 COLORI**	+260.000
" HARD DISK **52MB QUANTUM**	+ 60.000
" HARD DISK **80MB QUANTUM**	+260.000
" HARD DISK **105MB QUANTUM**	+386.000
" HARD DISK **210MB QUANTUM**	+850.000

CARATTERISTICHE COMUNI: M.B. **FOX/JAGUAR, DRIVE TEAC HARD DISK QUANTUM**

SICURI DI OFFRIRE AI NOSTRI CLIENTI UN OTTIMO PRODOTTO LA **GARANZIA** PER LE PARTI MECCANICHE IN MOVIMENTO E' DI **18 MESI** (HARD DISK E DRIVE) **12MESI** PER I COMPONENTI

OFFERTE NATALIZIE

PC DESKTOP 286 16/21 SERIE"ECONOMY" CON HARD DISK 44MB
DRIVE 3.5 1.44MB,VGA 800X600,1MB DI MEMORIA,2S 1P 1 GAME
L. 1.080.000

PC TOWER 386 33MHZ SERIE"ECONOMY"CON HARD DISK 44MB
DRIVE 3.5 1.44MB,VGA 1024X768,1MB,4 MB DI MEMORIA,2S 1P 1 GAME
L. 2.300.000

DIGITALIZZATORE VIDEON III PC
L.620.000
DIGITALIZZATORE VIDEO III AMIGA+PHOTON PAINT
L.530.000
CONTROLLER+HARD DISK 70MB FORMATTATI AUTOBOOT A2000
L.890.000
CONTROLLER+HARD DISK 70MB FORMATTATI AUTOBOOT A500
L.990.000
MODEM 2400 V21-V23-V23 VIDEOTEL
L.290.000
JOYSTICK CLOCHE PER SIMULATORI DI VOLO
39.000
GENLOCK ROCTEK A500
L.220.000
AMIGA 500 PLUS KICKSTART 2.0 +SCHEDA KICKSTART 1.2 O 1.3 PER RENDERE L'AMIGA COMPATIBILE CON TUTTI I PROGRAMMI E GIOCHI
L.390.000
AMIGA 500 PLUS COME SOPRA+ESPANSIONE 1MB
PORTA LA MEMORIA TOTALE A 2MB CHIP RAM
L.980.000
SCHEDA IMPACT VISION 24 GVP,16.000.000 DI COLORI VISUALIZZABILI
FRAME GRABBER,GENLOCK,ANTIFLICKER ETC.
LA PERIFERICA FINALE PER IL DESKTOP VIDEO
TUTTO SU UNA SCHEDA PER A2000/3000
L.854.000
HARD CARD GVP52MB+2MB SIMM PER A2000
L.990.000
ESPANSIONE 1MB PER AMIGA 500PLUS
L.150.000
KICKSTART 2.0 PER AMIGA 500/2000
L.150.000
PORTA DISCHI 40POSTI CON CHIAVE
40F L.13.000 80F 18.000

COMPUTER TIME S.N.C.
VIA PROVVIDENZA 43
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976508 FAX 049/8976414

ASSICURAZIONE SUL TRASPORTO:
IN CASO DI MALFUNZIONAMENTO DI UN NOSTRO PRODOTTO LO STESSO VERRA'SOSTITUITO AL PIU'PRESTO CON SPESE POSTALI A NOSTRO CARICO

BUON NATALE

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA
.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA C.C. 12516357 O CORRIERE ESPRESSO
DISCHI BULK:10PZ L.850 50PZ L.800 100PZ L.750 500PZ L.650 1000PZ L.590 2000PZ L.570

EHI, BOY...

A ROMA C'É JOY!

**JOY È L'AMICO CHE TI GUIDERÀ
NELLA STRABILIANTE CATENA DI NEGOZI
DISTRIBUTORI DI VIDEOGIOCHI ORIGINALI
PER TUTTI I COMPUTER**

VENDITA HARDWARE: COMPATIBILI IBM, COMMODORE 64, AMIGA

Potrai trovare i negozi del GRUPPO VIDEOGIOCANDO à Roma:

V.le delle Provincie, 19 - Via Casal de' Pazzi, 113 - Circ.ne Ostiense, 188 - Via R. Zampieri, 50

SYSTEM 3

INTERVIEW

Il nostro angosciante agente all'estero è andato a far visita a una delle software house più di successo degli ultimi anni, di cui ha scoperto tutti i segreti e i progetti futuri.

di Derek Dela Fuente

La System 3 è nata nel 1983. Il suo nome deriva dal fatto che John Cale, che ora lavora presso la sede americana, l'aveva fondata insieme a due amici, e uno dei programmi di sviluppo impiegati per scrivere il primo gioco si chiamava *System*. Gli altri due soci hanno abbandonato la società dopo due anni, quando il mercato dei videogiochi sembrava essere prossimo al crollo.
Il primo grande successo della System 3 si intitolava *Death Star Interceptor*, e la versione Atari 8-bit raggiunse le vette delle classifiche di vendita in tutto il mondo. Il maggior successo in termini di vendita lo ottenne però *International Karate*, che fu il primo videogioco inglese a sfondare in America. L'avvenimento convinse la Activision a occuparsi della pubblicità e della distribuzione dei giochi della System 3. Col tempo - e col susseguirsi dei successi - i fratelli Cale sono tornati a controllare direttamente la società, che nel frattempo si era notevolmente ingrandita.
Oggigiorno i prodotti della System 3 sono conosciuti in tutto il mondo: la serie *Ninja* ha vinto un'infinità di premi, e tutti i titoli in catalogo hanno ricevuto recensioni con voti al di sopra del 90%. In effetti, il successo dei tre *Last Ninja* ha costretto questa software house entro uno stereotipo per qualche tempo, e i prossimi giochi in arrivo sono stati progettati proprio per differenziare al massimo la produzione.
Oltre a una quantità di licenze per la conversione dei loro vecchi titoli su ogni console possibile e immaginabile, la System 3 ha acquisito i diritti per lo sfruttamento del personaggio di Conan il barbaro nei videogiochi - oltre che del marchio e dei prodotti Ferrari. Ma diamo un'occhiata ai prossimi giochi in arrivo...

Prima di tutto, va riportata una

notizia che farà sicuramente dispiacere a molti videogiocatori: dopo aver inserito in Last Ninja 3 "tutto il possibile", i designer della System 3 non hanno intenzione di produrre un quarto capitolo delle gesta del guerriero solitario!
In compenso *Myth* in versione 16-bit è stato remixato per ottenere il massimo "effetto console".
Del resto, in America uscirà proprio su console, con il nome cambiato in *Conan the Barbarian*. Le principali differenze rispetto alla precedente versione saranno lo sprite del protagonista (ora un immenso guerriero fantasy) e la struttura del gioco, che è stato trasformato in una serie di corti sottolivelli piuttosto che quattro grandi aree di gioco.
Sulla scia del successo degli infiniti giochi "tenerosi" pubblicati ultimamente, la System 3 pubblicherà presto *Fuzzball*, un platform game ispirato a *Mario* e *Rainbow Island* in cui il protagonista è... una pallina pelosa! Lo schema di gioco banale dovrebbe essere ben bilanciato dallo stile grafico molto simpatico, ispirato alla più recente produzione nipponica.
Constructor è invece un "simulatore divino" che sottolinea particolarmente l'azione. Lo scopo è di urbanizzare alcune aree competendo con altri imprenditori gestiti dal computer: è possibile costruire ottimi palazzi o catapecchie fatiscenti, ma bisogna tenere in considerazione una enorme quantità di fattori, fra i quali le condizioni atmosferiche, il costo dei materiali e il costo della vita per ottenere i massimi guadagni con il minimo sforzo.
Di *Turbo Charge* si è già vista la versione 8-bit, in cui una Lamborghini superpotenziata deve affrontare una serie di percorsi di guerra infestati di ostacoli e veicoli avversari. Anche nella versione 16-bit verranno mantenute le caratteristiche "innovative" dell'originale, in cui veniva controllata la strada e non l'auto - strada che, detto fra parentesi, possedeva numerose biforcazioni e vicoli ciechi.
L'ultimo titolo in arrivo è l'attesissimo *Silly Putty*, gioco d'azione in cui si controlla un blob impegnato a proteggere una squadra di robot costruttori. In questa sorta di evoluzione del concetto-base di *Lemmings* la grafica fa da padrone: ogni personaggio possiede una enorme quantità di quadri d'animazione, tutti disegnati da autori di cartoni animati professionisti.

BATTLESPHERE (W INDUSTRIES)

BATTLESPHERE

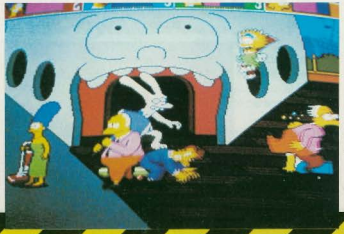
Ricordate *Star Wars* dell'*Atari*? Immaginate quella trasposizione videogiocosa della mitica saga di *Guerre Stellari* con astronavi a poligoni al posto di quelle vettoriali, ed avrete una prima idea di *Battlesphere*.
Se a questo aggiungete che questo coin–op è il secondo che utilizza il *Virtuality 1000*, il sistema di realtà virtuale della *W Industries* dedicato ai videogiochi, già comincerete ad avere l'acquolina in bocca. Il gioco si svolge all'interno di una gigantesca sfera geodesica, che rende pienamente la sensazione di essere sperduti nello spazio (addirittura le prime volte si rimane sconcertati, come se mancasse la gravità), ma ben presto ci si rende conto che anche qui la legge è quella in auge ormai da millenni - mors tua, vita mea -, per cui ci si tuffa a capofitto nel combattimento. Il bello di *Battlesphere* è anche che qui si sfrutta appieno le possibilità della *RV*, perché il mirino è incorporato nel nostro casco, ragion per cui non è necessario spostare la nostra astronave se si individua un nemico sul nostro fianco: basta semplicemente... guardarlo e sparare subito! Anche in *Battlesphere* i livelli a disposizione sono quattro: il primo permette di allenarci senza troppi problemi, e così via in progressione, sino ad arrivare al coinvolgimento nella lotta delle gigantesche astronavi-madre.

VTOL (W INDUSTRIES)

Immaginate di accendere il computerino di casa vostra, di caricare il vostro simulatore di volo preferito e di cominciare a sognare: siete lì, proprio voi, nelle vesti di un novello Barone Rosso, vi girate e scorgete un aereo che vi sta affiancando...un'abile manovra e un'altra tacca si aggiunge sulla carlinga del vostro caccia! Bene, ora aprite gli occhi e smettete di sognare: il vostro sogno lo potete vivere realmente! Tutto ciò grazie alla realtà virtuale e alla sua prima applicazione ludica, basata sul caccia a decollo verticale *Harrier*. Infatti in *VTOL* vi ritrovate all'interno della cabina di pilotaggio del caccia, ed è sufficiente girare la testa per vedere e sentire ciò che succede nel cielo, grazie ad un casco dotato di due minuscoli visori a cristalli liquidi a colori e a un impianto sonoro quadrifonico. Ma anche i comandi non deludono le attese: due sensibilissime cloche, che permettono una padronanza stupefacente di tutta la situazione, con tanto di cannoncino e di lanciamissili. Il gioco dispone di quattro livelli di difficoltà: si comincia dal **Cadet**, in cui decollo e rifornimento in volo sono automatici, sino ad arrivare al livello **Ace**, in cui si possono fare looping e usare i postbruciatori, per non parlare del **Pilot VS Pilot**, che permette il collegamento di più macchine, anche a centinaia di chilometri di distanza, via modem, per ingaggiare epiche battaglie tra più giocatori!

THE SIMPSON
(KONAMI)

Ecco un coin–op di cui si può veramente spettegolare a volontà: si può dire che rappresenta la carenza di idee che affligge il settore, che ormai si rifugia in questo genere che sfrutta le licenze relative a personaggi che vanno per la maggiore in altri campi, quali cinema e fumetti, oppure che punta al maggior profitto strutturando i giochi in maniera tale che è quasi impossibile durare molto tempo con un gettone giocando da soli, per cui è pressoché obbligatorio giocare in compagnia... Eppure... eppure tutto sommato *The Simpson* è divertente, e in fin dei conti a questo dovrebbero servire i videogiochi, a divertire: con quella punta di demenzialità e di



malizia i nostri eroi ci trascinano nelle loro avventure e ci fanno anche sorridere per alcune situazioni buffe e simpatiche. Il pretesto per iniziare a giocare, o sarebbe meglio dire a menare le mani, è il rapimento della piccola **Maggie**, la neonata di casa Simpson, da parte di una banda di ladri di gioielli: si può quindi scegliere se impersonare il babbo "**Homer**", o la sua affascinante (si fa per dire) consorte, **Marge**, oppure uno dei due "pargoletti", i pestiferissimi **Bart** e **Lisa**. Ogni protagonista dispone di un'arma particolare, a parte il capofamiglia, che preferisce i tradizionali cazzottoni: la mamma usa un pesante aspirapolvere, il primogenito un fiammante skateboard e la "dolce" Lisa una corda per saltare. Inoltre è possibile accoppiare i giocatori per ottenere dei poteri speciali piuttosto particolari e divertenti: provate le varie combinazioni!

Se vi sono piaciuti i cartoni animati in TV, che furoreggiano tra inglesi e americani, non potete perdere l'occasione di vestire i panni dei vostri beniamini in questa tutto sommato gradevole variazione del solito picchiaduro, con i soliti boss di fine livello e i soliti quadri–bonus: del resto anche la vita è sempre la stessa zuppa, eppure ci piace così tanto!

THE FIRST MIDNIGHT WANDERERS

(CAPCOM)

Finora i mobili multigioco erano stati utilizzati praticamente solo con lo scopo di riciclare le schede dei videogiochi vecchi e ormai obsoleti oppure addirittura di offrire con una nuova veste, peggiore graficamente, alcuni giochi classici ed ormai introvabili e magari mai nemmeno visti dalle nuove generazioni. Alla Capcom invece hanno pensato bene di riunire su di un'unica scheda 3 videogiochi nuovissimi e potenzialmente autonomi al 100%: il risultato purtroppo è stato che il costo del tutto è parso un tantino esagerato a molti operatori, ragion per cui ci sono in circolazione ben pochi esemplari di questa meraviglia. Il primo esponente della "triade" - che si può selezionare nello schermo di presentazione dopo aver introdotto il gettone - è *Midnight Wanderers-Quest for the Chariot*, un tipico videogioco d'azione del genere *Wonder Boy*, che vede protagonisti **Lou** e **Silva** (si può quindi giocare in coppia contemporaneamente), impegnati nella lotta contro un nugolo di avversari strampalati e nasuti, che sfoggiano l'ormai tradizionale grafica della Capcom, sfolgorante e coloratissima, disseminati lungo un percorso a scorrimento orizzontale, con continui saliscendi. L'azione non è particolarmente impegnativa finché non si giunge ai mostri di fine livello, ma qui ci torna in mente *Ghosts'n Goblins*... Lo scopo del gioco è liberare la leggendaria **Biga della Luce**, sconfiggendo il perfido demone **Gaia**, e per far ciò fortunatamente possiamo accumulare diverse armi ed opzioni lungo il percorso.

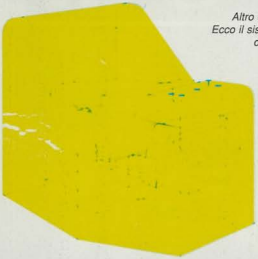
THE FIRST MIDNIGHT WANDERERS

THE THIRD DON'T PULL

(CAPCOM)

Il terzo episodio della saga capcomiana non c'entra niente con i due precedenti: qui i protagonisti sono due buffi personaggi che rispondono al nome di **Don** e **Pull**, e che tutto sommato hanno una grande nostalgia del mitico *Pengo* della *Sega*. Infatti *DTP* ha una struttura di gioco che ricorda molto quel coin-op di qualche tempo fa, anche se per fortuna non bisogna utilizzare la medesima strategia per ottenere i migliori risultati. Il campo di gioco è una specie di isola che contiene un certo numero di quadrati, alcuni percorribili liberamente, altri occupati da massi che solo i nostri eroi possono spostare o eliminare (mentre i nostri avversari li possono scavalcare); la forma dell'isola cambia ad ogni quadro e, come in *Pengo*, la successione dei quadri non è mai la stessa. Purtroppo il numero degli avversari è aumentato in *DTP* , sino ad arrivare ad un massimo di 24 in un quadro (più i fiammoni che circumnavigano l'isola), e ne possiamo incontrare di diverse specie, la più cattiva delle quali è rappresentata dai draghetti lanciafiamme. Fortunatamente ci sono anche delle novità positive, che consistono nei bonus, che hanno un punteggio progressivo e che ci permettono di accumulare vite extra, analogamente a quanto accade in *Chariot* e in *MWQFTC*.

THE THIRD DON'T PULL



Altro che ologramma! Ecco il sistema di specchi di Time Traveler.

TIME TRAVELER

(SEGA)

Il futuro è arrivato e qualche maligno ha mormorato: "Poveri noi, se questo è il futuro!"
In effetti *Time Traveler* è uno dei giochi che venivano indicati nel mio articolo apparso sullo Speciale Videogiochi Estate 91 relativo alle prospettive di questo settore, ed ora che l'ho potuto provare di persona non posso certo negare certe perplessità, soprattutto relativamente alla giocabilità.
L'idea di base non è per niente male: prendiamo una manciata di attori, li agghindiamo con ogni sorta di indumenti, per rappresentare tutte le ere della nostra Storia, dalla preistoria al futuro, e riproduciamo il tutto grazie ad un lettore al laser Sony e ad un complesso sistema di specchi parabolici per produrre degli ologrammi...
Il risultato però non è conforme alle aspettative: il giocatore si trova di fronte a personaggi troppo piccoli, in un ambiente troppo scarno e per di più rischia di non capire nulla di quel che succede se la zona dove si svolge l'azione - che si trova su un piano orizzontale - è male illuminata!

Non per niente la *Sega* ha pensato di offrire un tasto per utilizzare il "**Time Reversal Cube**", che ci riporta alla mossa precedente per "provarci ancora una volta"...
Già, avete letto bene: MOSSA!
Time Traveler infatti in questo non si discosta dai suoi predecessori indiretti come *Dragon's Lair* e compagnia bella perché per salvare la pellaccia bisogna semplicemente spostare il joystick o schiacciare il pulsante al momento giusto, alla faccia dell'interattività.
La trama del gioco pressappoco è sempre la medesima: bisogna salvare l'incantevole **Kyl-La**, Principessa della Federazione Galattica, vestendo i panni dello **Sceriffo Gram**, combattendo contro lo scienziato rinnegato **Vulcor**, con la novità relativa che dobbiamo effettuare il tutto viaggiando attraverso una ventina di livelli ambientati in ere diverse.
In definitiva è solo questo che vi può solleticare ancora un po': sapere come finisce tutta la vicenda, magari sperando di trovare qualche trucchetto tipico di questo genere di giochi, tipo mosse nascoste o apparentemente sbagliate.

COTTON

(SEGA)

Se dovessi proporre una rosa di nomi per designare il coin–op più bello dell'anno, *Cotton* sarebbe in lizza con *Street Fighter II*, anche se non ha certo ottenuto il medesimo successo, e con *Golfing Greats*. Questo perché questa meraviglia della Sega unisce le proprietà del gioco fantasy a quelle degli shoot'em up, aggiungendoci una quantità di novità. La protagonista, che dà il nome al gioco, è una furba bimbetta pronta a cavalcare una scopa per affrontare chissà quali pericoli soltanto per ottenere una caramella, forse magica... Per affrontare una gran varietà di avversari *Cotton* deve sfoderare tutta una serie di arti magiche: c'è lo sparo classico, che qui è rappresentato da un incantesimo che diventa sempre più potente man mano che la nostra eroina acquisisce esperienza (visualizzata dalla striscia **EXP**), poi abbiamo le bombe a ripetizione, che al massimo della potenza sono come i proiettili traccianti, le fatine, che si possono raccogliere e poi lanciare contro il bersaglio più vicino tenendo schiacciato il pulsante delle bombe, ed infine le magie, che ci danno tre armi supplementari e una barriera a tempo schiacciando l'altro pulsante o entrambi.
La difficoltà della gestione dei comandi è una delle particolarità positive di *Cotton*, tanto che mi ricorda quasi il mitico *Defender* della *Williams*: sono questi i videogiochi che evidenziano le qualità di un giocatore! Il gioco si articola in sei livelli alla fine dei quali il gioco termina, a meno che, e qui abbiamo una novità non tanto gradevole, non si inserisca un altro gettone per ricominciare un altro ciclo, a difficoltà maggiorata, con l'EXP azzerata, ma con tutte le magie e i punti acquisiti fino a quel punto (normalmente il punteggio si azzera se si continua la partita inserendo un altro gettone). Però ogni livello è un piccolo mondo, con variazioni di scroll e con nuovi avversari sempre più impegnativi, per non parlare delle variazioni di velocità, dei mostri di fine livello e di quelli di metà livello: è tutto semplicemente favoloso!

SUNSET RIDERS

(KONAMI)

Vi piace un sacco far cas... ehm, confusione?
Se, non ci siete riusciti con i *Simpson*, il che è quasi impossibile, la *Konami*, sempre lei, vi offre un'altra opportunità, questa volta ambientata nel selvaggio Far West. Infatti anche in *Sunset Riders* possiamo giocare in quattro contemporaneamente, impersonando quattro cacciatori di taglie (eh, oggi non ci sono più i bei mestieri di una volta!), che rispondono al nome di **Steve**, **Bill**, **Bob** e **Cormano** e che in verità hanno una faccia ben poco raccomandabile. Giocando in compagnia c'è ben poco scampo per i banditi di turno, ma stranamente anche affrontando l'avventura da soli sono sufficienti pochi gettoni per arrivare alla fine del gioco, che dopo ricomincia daccapo il ciclo. Questo perché si riesce a raggiungere un volume di fuoco considerevole in poco tempo, raccogliendo le stelle d'argento, che danno il colpo doppio e quelle d'oro, con cui si ottiene lo sparo veloce. Nel complesso *Sunset Riders* è appetibile graficamente, con un sonoro adeguato e una giocabilità accettabile, ma il divertimento può essere mantenuto per un minimo di tempo solo giocando in compagnia, cercando di rubarsi a vicenda i vari bonus e le stelle, in maniera tale da lasciare quasi disarmati gli "amici"...

" Prima gli unici ..... Ora i prima anche con il PC-Engine Duo e il MEGA CD"

SUPER FAMICOM NEO · GEO MEGADRIVE PC - ENGINE

MICROMANIA
Via XXV Aprile, 80 - Besozzo - 21023
Varese - Italy
Tel / Fax: 0332 - 970189

COMPUTER LAND
Via Trieste, 6 - Cassano Magnago - 21012
Varese - Italy
Tel / Fax: 0331 - 204074

GAME GEAR GAMEBOY PC-ENGINE GT

Japanese & American Import

Solo noi vi diamo le novità in anteprima!

SEGA MEGADRIVE

Woodstock	MegaCD	Lire 120.000
Bal		Lire 130.000
Ninja Burai den		Lire 128.000
Fighting Masters		Lire 100.000
Earnest Evans	MegaCD	Lire 109.000
Sol-Feace	MegaCD	Lire 100.000
Taiheki		Lire 129.000
Undead Line		Lire 129.000
Feiarie	MegaCD	Lire 1 10.000
Task Force HarrierEX		Lire 125.000
Dahma		Lire 130.000
Sorcer Kingdom		Lire 122.000
F1 Grand Prix Nakajima		Lire 1 15.000
Double Dragon II		Lire 129.000
I love Donald Duck		Lire 70.000
F1 Circus		Lire 1 10.000
Golden Axe II		Lire 89.000
Valis		Lire 125.000
Nobunaga		Lire 173.000
Tonsiga		Lire 130.000
Rangliser		Lire 1 10.000

GAME GEAR

Donald Duck Lucky Time	Lire 57.000
Aleste	Lire 70.000
Ariel	Lire 67.000
Sonic the Hedgedog	Lire 57.000
Heavy Weight Champ	Lire 62.000
Space Harrier	Lire 52.000

GAME BOY

Rastan Saga II	Lire 50.000
Rockman World II	Lire 52.000
Namcot Classic	Lire 51.000
Gambare Goemon	Lire 56.000
Chibimaruko II DX World	Lire 56.000
Dodge Boy	Lire 50.000
Highpar Boy	Lire 87.000
SD Gundam Sengokuden	Lire 70.000
Sagaya	Lire 53.000
Ultra Man	Lire 51.000

SUPER FAMICOM

Super Commander	Telefonare
Joe & Mac	Lire 139.000
Castelvania	Lire 138.000
Chibimaruko 365 Days	Lire 144.000
Lagoon	Lire 135.000
Otogiriso	Lire 139.000
SuperFormationSoccer	Lire 126.000
Lemmings	Lire 139.000
Super Wayanland	Lire 135.000
F1 Exhaust Heat	Lire 140.000
Dungeon Master	Lire 160.000
Super Pro-Wrestling	Lire 139.000
Dimension Force	Lire 139.000
Super Cinese World	Lire 143.000
Thunder Spirits	Lire 140.000
Nobunaga	Lire 192.000
SD Knight Gundam	Lire 155.000
Super Ghouls'n Ghost III	Lire 159.000

PC - ENGINE

Super Schwarzchild	CD-Rom	Lire 120.000
Bubblegum Crash		Lire 1 10.000
Nekketsu Soccer	CD-Rom	Lire 89.000
Ranma 1/2	CD-Rom	Lire 105.000
Doraemon Arabian Night		Lire 89.000
Taiheiki	CD-Rom	Lire 105.000
Hiho Densetsu	CD-Rom	Lire 1 10.000
Ballistix		Lire 105.000
Niko Niko Pu		Lire 100.000
Spiral Wave		Lire 105.000
Super CD Daisenryaku		Lire 120.000
IQ Panic	CD-Rom	Lire 150.000
Monster Pro-Wrestle		Lire 105.000
JonteiStory	CD-Rom	Lire 74.000
SuperMomoDenII		Lire 104.000
Browning	CD-Rom	Lire 107.000
Zan		Lire 1 15.000
Dragon Sauber		Lire 104.000
Nariagari Trendy		Lire 88.000

NEO-GEO:News!!! ..... Telefonare

A DICEMBRE SIAMO APERTI ANCHE ALLA DOMENICA

-Vendita per corrispondenza su Rete Nazionale ed Estera- Servizio Assistenza Tecnica -
Tutti i nostri prodotti sono regolarmente importati dal Giappone & America e perciò prodotti originali

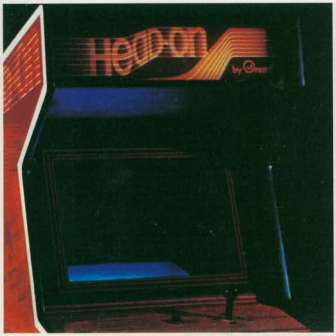
LA LEGGENDA DELLO IUR VIDEOGIOCATORE

OVVERO LA STORIA DEI COIN-OP O GIU' DI LI'

Uffaaah!!! Possibile che ogni sei mesi mi debba scervellare per scodellare un mega-articolone di almeno due pagine fitte fitte su qualche aspetto del mondo dei coin-op?! Figuriamoci poi se mi metto a scrivere proprio la Storia, sì proprio quella con la esse maiuscola, dei videogiochi da bar: è solo da una dozzina di anni che sogno di farlo!

di Maurizio Miccoli

In realtà in questo piccolo spazio a mia disposizione non posso che fornirvi un sommario, analizzando la realtà italiana, magari filtrata attraverso la mia esperienza personale.
Innanzi tutto spieghiamo il significato di *coin-op*: questo termine non è altro che l'abbreviazione di "*coin-operated*", che significa apparecchi funzionanti con moneta. Ma cominciamo con la nostra storia: tornando indietro nel tempo, bisognerebbe dire che i coin-op sono stati un po' la mia rovina, nel senso che avevo iniziato la mia carriera di giocatore con il biliardo, prima col gioco delle boccette (che in pratica è in auge solo in Italia e in Argentina), in cui qualitativamente ero piuttosto incostante, e poi con la "stecca", dove invece avevo raggiunto un livello di eccellenza.
Sicuramente avrei potuto ottenere risultati ben più prestigiosi e gratificanti, anche dal punto di vista economico, di quelli derivanti dal mondo dei coin-op, che nel corso di questi anni ha offerto ben poche occasioni di gare, e soprattutto di premi, come vedremo in seguito.
Contemporaneamente al biliardo cominciai a dilettarmi dapprima con i mitici flipper elettromeccanici - bellissimi! - e poi con i primi videogiochi in bianco e nero, ma in realtà questi ultimi non mi attiravano molto perché erano basati praticamente sul concetto di tempo: bisognava fare più punti possibili in un predeterminato numero di secondi, e al massimo si poteva ottenere un "extended play". E, visto che a quell'epoca - sto parlando all'incirca del 1977 -



i soldini a disposizione erano pochi, ci si divertiva più a lungo usando "le 50 lire" per i flipper piuttosto che per i videogiochi, che venivano quindi considerati come uno sfizio da togliersi di tanto in tanto, anche perché non avevano ancora una grossa diffusione nei bar, essendo più che altro articoli da sala giochi. In effetti erano già cinque anni che **Nolan Bushnell** aveva inventato il mitico **Pong**, l'Adamo dei videogiochi: eravamo nel novembre 1972 e il ventino-venne ingegnere elettronico dell'Utah riuscì, insieme a due colleghi, **Ted Dabney** e **Al Alcorn**, con cui aveva fondato la *Syzygy*, subito ribattezzata *Atari*, a simulare una partita di tennistavolo (o ping–pong) con due semplici barrette e un puntino luminosi. Il successo fu immediato e molte altre società si gettarono nel business: i primi videogiochi furono tutti legati a temi sportivi, rimanendo in pratica dei cloni di *Pong*, e pian piano si passò alle varianti di tiro al bersaglio e alla battaglie, navali o aeree, o ai duelli: il concetto di base era sempre quello di gestire un punto luminoso - il proiettile - e pochi altri oggetti in movimento. Ancora più semplice era **Breakout**, il primo "muro" che risale all'aprile del 1976, in cui dovevamo solo far rimbalzare una pallina con una racchetta, in maniera che toccasse dei mattoncini causandone la scomparsa; altra evoluzione del concetto di videogioco furono le simulazioni di gare automobilistiche, che in seguito saranno uno dei filoni portanti del settore. Il primo grosso successo di una "guida" è targato ancora Atari: si tratta di **Sprint One**, la prima macchinetta a utilizzare le quattro marce e con ben 12 piste differenti, che cambiavano automaticamente dopo uno o due giri, uscita nel gennaio 1978. Ma per passare al secondo capitolo della "rivoluzione" bisogna aspettare ancora qualche mese: infatti a giugno la *Taito* (che operava nel settore già dal 1953) lancia **Space Invaders**, che riesce a coinvolgere emozionalmente milioni di giocatori. Il tema del gioco è infatti salvare il mondo dall'invasione degli alieni venuti dallo spazio e l'atmosfera dell'ineluttabilità dell'evento viene reso magicamente sia dal movimento sincopato dei mostriciattoli, che sembrano avvicinarsi sempre più alla

IN EDICOLA DAL 30 NOVEMBRE 1991

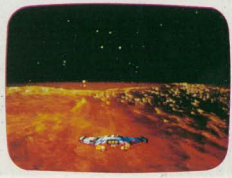
TUTTE LE NOVITA' SU: ST/TT, PC folio, LYNX E VIDEOGAMES

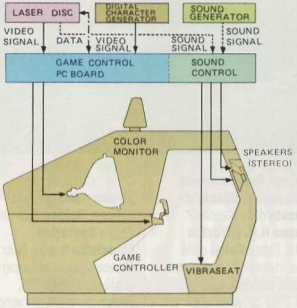
conquista del nostro mondo, sia dal sonoro cupo e roboante, quasi tenebroso.
A proposito! Sapete cosa vuole dire IUR?
Fu proprio *Space Invaders* il primo coin–op che ammalìò il sottoscritto, nell'estate del 1979, dapprima per la sua sfida implicita, quella sua apparenza di semplicità, che invece richiedeva una discreta agilità e coordinazione nel movimento delle dita, e poi per la possibilità di sfruttare alcuni trucchi per fare più punti e per arrivare a giocare all'infinito. Chi non ricorda infatti che se si lasciava un alieno isolato, con un "buco" di due linee verticali, e poi si lasciava scendere il resto del plotone, quando questo arrivava in fondo allo schermo gli si poteva andare sotto senza pericolo per eliminare la fila più bassa che non sparava più? Questo è il primo esempio di "bug" che la storia dei videogiochi ricordi, ma nonostante questo difetto il coin–op della Taito ebbe un successo clamoroso, con circa mezzo milione di esemplari venduti! Nel 1979 cominciavano ad apparire giochi più evoluti: **Head–On** della *Gremlin* (fondata nel 1973 e divenuta nel 1978 una sussidiaria della *Sega*, ditta fondata nel 1951) apparve ad aprile-maggio e offriva una serie di piste concentriche e con un numero crescente di automobili avversarie, **Galaxian** - forse il primo coin–op a colori di successo - della *Namco* uscì ad ottobre, con una variante sul tema degli alieni invasori, che arrivavano ad ondate in picchiata, e infine l'*Atari* presentò a novembre **Asteroids**, dal concetto apparentemente semplice (bisogna sparare a dei meteoriti enormi che si frantumavano in pezzi sempre più piccoli, sino a scomparire), ma che contemplava un sistema di guida complesso, con quattro pulsanti, più un altro per utilizzare una nuova opzione, l'iperspazio (che ci trasportava in un punto a caso dello schermo). Il nuovo decennio si apre con un personaggio che ha valicato i confini del mondo dei videogiochi: **Pac–Man**! Tutto il mondo impazzisce per la pallina gialla, lanciata dalla *Namco* con il nome **PuckMan** nell'agosto 1980, e ripresa sotto licenza dalla *Bally Midway* con il nome che l'ha resa famosa; innumerevoli saranno anche i "seguiti", dalla perfida **Ms. Pac–Man** (1982) a **Super Pac-Man** (1982) per finire con **Pac Land** (1984). Intanto il sottoscritto si divertiva principalmente con **Dodgem**, un clone di *Head-On* ideato dalla *Zaccaria*, col quale giocavo interi pomeriggi gratis perché si vinceva la partita se si superava un certo punteggio, e **Lunar Rescue** della *Taito*, che aveva un bug grazie al quale si otteneva un credito supplementare inserendo la monetina al momento opportuno. Ma è alla fine dell'anno che ACCADDE! La *Williams*, ditta che si occupava di elettronica dal 1943, lancia il suo primo vero videogioco: **DEFENDER**! *Defender* è il videogioco più complesso di tutti i tempi (superato solo dal suo seguito, **Stargate**, che difatti ebbe poco successo) grazie ai suoi comandi: leva per alzarsi e abbassarsi e pulsante per girarsi; tre pulsanti, per la velocità, lo sparo e le bombe, a destra (*Stargate* ne aveva un quarto, per l'invisibilità temporanea) più un altro pulsante al centro per l'iperspazio! Nonostante ciò *Defender* ebbe un successo strepitoso, tanto che in Italia fu utilizzato per alzare il prezzo della giocata da 100 a 200 lire: ben lo sa il sottoscritto, che spese una fortuna per diventare un campione in questo gioco. E fu proprio per questo motivo che cominciai a prendere appunti su quello che scoprivo nei videogiochi: avevo constatato che se abbandonavo per qualche tempo un gioco cominciavo a

dimenticarmi qualche particolare, specie quando bisognava utilizzare dei pattern (cioè una sequenza di mosse particolari), nei giochi a schemi. Inoltre *Defender* offriva l'opportunità, più unica che rara di registrare il proprio nome, o meglio una sigla di tre lettere, e di mantenere in memoria i migliori punteggi di tutti i tempi: fu allora che cominciai ad usare lo pseudonimo IUR. Il bello della faccenda è che giravo in tutti i bar di Milano, per cui spesso ero considerato come un fantasma che appariva saltuariamente e poi spariva per giorni, di cui non si sapeva il vero nome e che perciò veniva indicato solo con quelle tre misteriose lettere... Ma lo volete proprio sapere da dove deriva IUR? Va bene, siamo sotto Natale e sarò buono: IUR è l'abbreviazione di IURGUL!!! Torniamo alle cose serie passando al 1981, che è un anno pieno di grandi classici: **Centipede** e **Tempest** dell'*Atari*, **Galaga** e **Bosconian** della *Namco*, **Phoenix** e **Vanguard** della *Centuri*, **Crush Roller** (uguale a **Make Trax** della *Williams*) e **Mousetrap** della *Exidy*, **Scramble**, **Video Hustler** e **Frogger** della *Konami*, **Donkey Kong** della *Nintendo*, **Fitter** e **Qix** della *Taito* e **Lady Bug** della *Universal*. L'anno seguente non è certo da meno: è questo il periodo di massima espansione del mercato, e anche in Italia comincia a muoversi "qualcosa", come vedremo tra breve. Vi ricorderò solo **Dig Dug** e **Pole Position** dell'*Atari/Namco*, **Tron** (ispirato al famoso film) della *Bally Midway*, **Naughty Boy** della *Jaleco*, **Pepper II** della *Exidy*, **Eyes** della *Rock-Ola*, **Zaxxon** e **Pengo** della *Sega*, **Robotron 2084** della *Williams*, **Jungle King** della *Taito*, **Moon Patrol** della *Irem*, **Amidar**, **Tutankham** e **Pooyan** della *Konami*, **Donkey Kong Junior** della *Nintendo*, **Kangaroo** della *Sun* e **Mr. Do!** della *Universal*. Come dite? Cos'è 'sto IURGUL?! E' semplicissimo: è colui che governa il paese della IURGULIA... Descrivervi tutti i videogiochi che vi ho elencato è praticamente impossibile perché ognuno di loro è praticamente un capostipite: allora c'era ancora spazio per la fantasia e ogni gioco era qualcosa di originale, magari basato su concetti semplici, ma era veramente divertente. Comunque, se vi interessa saperne di più, potete procurarvi le recensioni che feci a suo tempo per Vid... ma questo non ve l'ho ancora detto! Nel 1983 finalmente apparve anche in Italia la prima rivista dedicata interamente ai videogiochi, la mitica **Video-Giochi** del *GEJ*: a quell'epoca mi ero già reso conto che era praticamente impossibile scoprire da soli tutte le "gabole" di tutti i coin-op, per cui mi proposi alla redazione mandando una descrizione di

Crush Roller lunga cinque pagine fitte fitte perché volevo conoscere tutti i campioni e gli esperti, italiani e stranieri, per poter scambiare con loro trucchi, strategie e materiale vario sull'argomento. E qui sorge spontanea una riflessione: durante il periodo che vi ho descritto sinora l'industria dei videogiochi produsse circa 900-1000 titoli, ma fondamentalmente non si preoccupò molto di costruire una "cultura" del gioco elettronico, badando praticamente solo al profitto. Infatti anche all'estero cominciarono a comparire riviste dedicate ai videogiochi quando crebbe il mercato "home", cioè quando i coin–op avevano ormai raggiunto l'apice del successo e cominciavano una discesa che ancor oggi non si è arrestata. In Italia questo atteggiamento è stato ancora più accentuato: per anni siamo andati avanti con un mercato dominato dalle copie, e in pochi hanno avuto il coraggio di provare ad inventare qualcosa, almeno a livello di software e di collaborazione con i mass-media.

Nonostante questa presunta "furbizia" non sono pochi gli operatori che sono stati trascinati nel "baratro" dagli errori del mercato e dalla recessione. Ad esempio, già dall'ottobre del 1982 si cominciò a parlare di coin–op basati su un videodisco letto da un raggio laser, con **Astron Belt** della *Sega*, e nell'estate del 1983 ci fu il clamoroso successo negli Stati Uniti di **Dragon's Lair** della *Starcom*, che portò alla presentazione di una decina di "lasergiochi" alla successiva AMOA di Las Vegas, nell'ottobre 1983. In Italia i lasergiochi arrivarono solo l'anno successivo, ma nonostante il solito ritardo non si era ancora capito che era un prodotto delicato, da curare, pretendendo automaticamente l'incasso, per cui quando arrivarono i primi problemi di manutenzione crollò ben presto la fiducia in questo genere, che doveva rappresentare il futuro del settore. Un vero delitto, visti certi bei giochi quali **Space Ace** della *Starcom*, **Super Don Quix-Ote** del'*Universal* e soprattutto **Firefox** dell'*Atari*! Comunque per concludere la riflessione, devo constatare che se sono stato prolisso per quanto riguarda la prima parte della nostra Storia (perché è difficile che troviate in circolazione materiale relativo a quel periodo) è invece opportuno che faccia il contrario per il periodo rimanente, visto che guardando la mia libreria scorgo circa due metri di riviste dedicate, uscite dal 1983 ad oggi. Vi ricorderò quindi solo i giochi più significativi, senza andare con un preciso ordine crono-

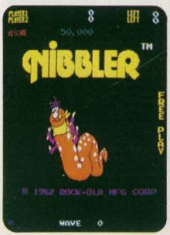


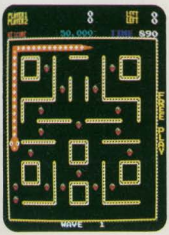


logico anche perché a volte l'anno di produzione non corrisponde con quello di diffusione, e sicuramente ne dimenticherò qualcuno, poiché sono veramente tanti e la mia memoria non è più quella di una volta... Cominciamo con **Nibbler**, gioco di labirinto famoso per i record che ha permesso (un miliardo di punti in due giorni di gioco); altri giochi "longevi" erano **Gyruss** e **Juno First**, entrambi battaglie spaziali, e **Hyper Olympic**, la prima mitica olimpiade.

Ricordiamo poi anche il tentativo di una ditta italiana, l'*Olympia*, con **Portraits**, safari fotografico con la novità di poter fotografare chi realizzava un record. Dell'*Atari* furono le trasposizioni di Guerre Stellari: **Star Wars** e **Return of The Jedi**. Ma se dobbiamo parlare di veri successi, è indispensabile passare ai giochi di guida: parliamo di **Pole Position 2**, una pietra miliare con le sue quattro piste a difficoltà crescente.

Siamo nel 1984, e di notevole vi rammento anche **Bomb Jack**, il super eroe mangia bombe, **Hyper Sports**, la seconda olimpiade, **Pitfall II**, esempio più unico che raro di trasposizione di un videogioco "casalingo", il sistema **VS.** (**Tennis**, ecc.) e **Mario Bros** della *Nintendo*, e **Karate Champ**, forse il primo picchiaduro della storia, seguito da **Karate Champ 2**, in cui si poteva giocare in due, uno contro l'altro. E' anche l'anno in cui sorge l'**AIVA**, associazione che organizzerà l'unico campionato italiano di coin–op (se si eccettua un paio di tornei di flipper della *Zaccaria*), coinvolgendo nell'organizzazione anche una decina di sale giochi. Comincia allora a farsi strada la *Capcom*, dapprima con **Commando**, il primo gioco di guerriglia ad alto coefficiente di difficoltà, e poi con **Ghosts'n'Goblins**, altro bel cerbero; però c'era chi aveva trovato il bug giusto per entrambi per giocare all'infinito... A contendere la palma di gioco dell'anno 1985 ai due Capcomiani c'era **Green Beret** della *Konami*, altro guerrigliero, e la "moto" della





Sega, **Hang–On**, il primo videogioco semovente. Il 1986 è un'annata ottima: oltre al fuoriclasse **Out Run** della *Sega* abbiamo infatti **Bubble Bobble** della *Taito*, platform game dai mille trucchi, **World Cup** della *Tehkan*, eccezionale simulazione del calcio (la versione con la trackball), **Salamander** della *Konami*, iperspaziale, e due meraviglie della *Tecmo*, **Rygar** e **Solomon's Key.** La *Sega* insiste e l'anno seguente spara fuori **Super Hang-On**, con quattro percorsi ultra-filanti, e **After Burner**, soprannominato "la lavatrice" per i suoi movimenti sconsiderati; a far loro da valletti ecco **R-Type** della *Irem*, qualcosa di nuovo negli shoot'em up, **Double Dragon** della *Technos*, capostipite dell'ultima generazione dei picchiaduro, **Black Tiger** della *Capcom*, primo di una serie di pseudo-adventure, e **Final Lap** della *Namco*, che introduce il concetto di più macchine collegate tra loro per offrire una competizione tra più piloti. Il 1988 dedica uno spazio ai "remake", con **Blasteroids**, **Pac-Mania** e **Galaga 88**, ma non mancano altri giochi carini come **Shinobi**, **Thunder Blade**, **Altered Beast** e **Power Drift** della *Sega*, **Chequered Flag** e **Thunder Cross** della *Konami*, **Splatterhouse** della *Namco*, **Ghouls'n'-Ghosts** della *Capcom*, **Chase H.Q.** e **Truxton** della *Taito* e **Cabal** della *Tad*. In realtà molti di questi giochi escono a cavallo del 1989 come accade anche a **Tetris** dell'*Atari*, ennesima dimostrazione della validità dei concetti semplici ed indiscusso dominatore dell'annata, a **Galaxy Force II** della *Sega*, sempre più giostra che videogioco, e **Robocop** della *Data East*.

Ma questo è anche l'anno dei grandi simulatori di guida: **Winning Run** della *Namco*, i migliori poligoni pieni in circolazione, **Hard Drivin'** dell'*Atari*, col quale si deve anche girare la chiave d'accensione, e **Super Monaco GP** della *Sega*, con seggiolino e volante "attivi". Citazione per **Strider** e **Willow** della *Capcom*, **Golden Axe** della *Sega* e **Operation Thunderbolt** della *Taito*. Ebbene sì: se volete saperne di più sulla IURGULIA, dovrete aspettare che venga pubblicato il libro sulla sua Storia! Forse tra un annetto… Volete qualche notizia anche del 1990? No, basta la mia mente non ce la fa più! Non mi assumo responsabilità, ma mi pare che quello fu l'anno di **Moonwalker**, con protagonista Michael Jackson, della *Sega*, **Teenage Mutant Hero Turtles** e **Aliens** della *Konami*, **Klax** dell'*Atari*, **Final Fight** della *Capcom*, **Tonma** della *Irem*, **G-Loc** della *Sega* e del lancio del **Neo-Geo** della *SNK*. Il 1991 l'avete appena finito di vedere e ve lo racconto in due parole: **R360**, **Street Fighter 2**, **Golfing Greats** e **Virtuality 1000SD**. In conclusione, penso abbiate capito che il titolo era solo una provocazione scherzosa (ma non troppo): il vero soggetto leggendario è il mondo dei videogiochi e soprattutto la voglia di tutti noi di divertirci, di giocare, di tirare fuori dal nostro intimo quella parte che ogni tanto per fortuna ci rende un po' bambini…

E' IN EDICOLA

COMPUTER + VIDEOGIOCHI DI DICEMBRE

32 PAGINE IN PIU'

E IN REGALO IL BADGE DI SONIC

PECTRUM • A
GINE • LYNX • N
BOY • GAME GEAR •
COIN-OP

IN REGALO IL BADGE DI SONIC!

L.5.000 (Frs.7.5)

N.11 DICEMBRE '91

COMPUTER + VIDEO GIOCHI

LEISURE SUIT LARRY 5: LARRY & PATTI ALLA RISCOSSA!

SUPER TENNIS: SERVIZIO VINCENTE PER IL SUPER FAMICOM!

FORMULA 1 GP:

ARCADE HIGH SCORES

Molte novità in questa classifica, e molto sostanziose! In particolare si è scatenata la triade bolognese Gilio-Gallani-Cavazza, con una serie di risultati stratosferici; mi permetto inoltre di segnalarvi la nuova coppia formata da Gabrio Secco e dal sottoscritto: abbiamo realizzato il nuovo record italiano a Hyper Sports alla nostra prima partita insieme! Non mancano però nemmeno i nomi nuovi, anche se alcune vostre comunicazioni sono imprecise: ad esempio Federico Floresta di Adrano (CT) ci manda un record di 756.760 punti a Toki, ma mi pare di capire dalla lettera che si tratta di un punteggio realizzato su un'Amiga, non sul coin-op, e quindi non valido per questa classifica. Infine vi rammento che se fate un record, potete mandarcelo anche con una semplice cartolina, ma DOVETE scrivere anche i vostri dati completi, compreso il TELEFONO!

L'indirizzo a cui scrivere è::
SFIDA AGLI INGLESI - COMPUTER+VIDEOGIOCHI
GRUPPO ED. JACKSON - VIA POLA 9 - 20124 MILANO

1943
3.094.270 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
A.B.COP
72.125.950 Daniele Cavazza (RAX), Vicenza
AIR BUSTER
1.100.920 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
AIRWING CARRIER
2.314.610 Sandro Gallani (XUR), Bologna
ALIENS
923.400 Sergio Tellini (ASW), Firenze
1.150.000 Olav E Matias (OEM), Svezia
ALPHA MISSION II (NEO-GEO)
3.161.900 Sandro Gallani (XUR), Bologna
ALTERED BEAST (1 COIN)
567.900 Paolo Bandini (AGO), Firenze
ARKANOID
1.056.000 Stefano Gilio (JEK), Bologna
ATAXX
1.446 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
BELLS & WHISTLES
1.502.550 Gianmarco Fiori (BGF), Vicenza
BIG KARNAK
419.350 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
BLOOD BROS
52.076.000 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
BOXY BOY
33.362.210 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
BREAK THRU
404.100 Stefano Gilio (JEK), Bologna
BUBBLE BOBBLE
9.999.990 Stefano Gilio (JEK), Bologna
CABAL
3.838.550 Alberto Visconti (ABE), Vicenza
5.600.760 P.Kollas, Grecia
CAPCOM BOWLING
300 Sergio Tellini (ASW), Firenze
CASTLEVANIA
999.916 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
CAVE MAN NINJA
1.053.000 Marco Gonnelli (ADE), Firenze
CHARIOT
1.821.100 Luca Dossena (DOX), Milano
CHASE HQ
11.591.710 Michele Fin (BIT), Vicenza
COMBAT SCHOOL
387.730 Michele Fin (BIT), Vicenza
COMMANDO
3.150.500 Davide (HAS), Milano
COTTON (1A)
896.970 Marco Mazzocchi (IMM), Milano
CYBER LIP (NEO-GEO)
371.000 Gianmarco Fiori (BGF), Vicenza
DANGEROUS SEED
2.484.250 Alessandro Gallani (XUR), Bologna
DEMON'S WORLD
1.832.500 Daniele D'Aquino (IPB), Roma
1.501.500 Martin Deem (MJD), Portsmouth
DON'T PULL
1;005.100 Barbara Piras (EUR), Pavia
DOUBLE DRAGON
999.990 Gilio+Tellini
DRAGON SABER
1.124.130 Sandro Gallani (XUR), Bologna
DYNAMITE DOUKE
648.870 Simone Trevisani (SLY), Vicenza
EDF
1.500.800 Barbara Piras (EUR), Pavia
ENDURO RACER
45.148.000 Paolo Bandini (AGO), Firenze
ESWAT
2.455.100 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
EXCITING HOUR

811.600 Gabrio Secco (KBL), Milano

EXED EXES
7.480.500 Alberto Visconti (ABE), Vicenza

FINAL FIGHT (1COIN)
2.444.640 Stefano Gilio (JEK), Bologna

FINALIZER
4.258.300 Michele Fin (BIT), Vicenza

FINAL LAP (5 laps)
3' 09" 06 Stefano Meraviglia (LQS), Milano

FINAL LAP (4 laps)
2' 31" 06 Stefano Meraviglia (LQS), Milano

FINAL LAP (3 laps)
1' 54" 20 Stefano Meraviglia (LQS), Milano

FINAL LAP II (4 laps)
ITALY: 2' 18" 43 Maurizio Miccoli (IUR), Milano
USA: 2' 13" 91 Maurizio Miccoli (IUR), Milano

FINAL LAP II (3 laps)
ITALY: 1' 46" 55 Maurizio Miccoli (IUR), Milano

FIREFOX (PRO)
738.576 Luca Dossena (DOX), Milano

FLYING SHARK
10.050.150 Stefano Gilio (JEK), Bologna
3.295.300 David McCartney, Scozia

GALAXY FORCE
3.929.240 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
2.850.440 Robert Swan (ROB), C+VG

GALS PANIC
2.007.200 Stefano Gilio (JEK), Bologna

GAPLUS
2.156.200 Stefano Gilio (JEK), Bologna

GOLFING GREATS
meno 15 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze

GRYZOR
1.464.300 Daniele Cavazza (RAX), Bologna

HAMMERING HARRY
1.482.400 Gabrio Secco (KBL), Milano
174.600 Colin McWhirther, Irlanda del Nord

HYPER SPORTS
632.000 Secco+Miccoli (KWI), Milano
--Piattello
20.000 Secco+Miccoli (KWI), Milano

HOT CHASE
284.910 Sergio Tellini (ASW), Firenze
283.760 Mario Gomez, Siviglia, Spagna

INSECTOR X
682.600 Roberto Picelli (IAN), Vicenza

IRON HORSE
643.000 Roberto Picelli (IAN), Vicenza

KICKLE CUBICLE
2.734.600 Sergio Tellini (ASW), Firenze

KIKI KAIKAI
7.051.900 Leandro Domenicale (LEO), Padova

KING OF BOXER
5.038.000 Leandro Domenicale (LEO), Padova

LEGEND OF HERO TONMA
632.100 Sergio Tellini (ASW), Firenze
260.070 Firoz Rawat, Manchester

LIGHTING FIGHTERS
661.280 Alberto Visconti (ABE), Vicenza

MARBLE MADNESS
206.490 Maurizio Miccoli (IUR), Milano

MARCHEN MAZE
572.780 Daniele Cavazza (RAX), Bologna

MASTER OF WEAPON
3.643.770 Michele Fin (BIT), Vicenza

MEGA TWINS
902.300 Gabrio Secco (KBL), Milano

MEGAZONE
2.633.670 Maurizio Miccoli (IUR), Milano

MOONWALKER
304.020 Stefano Gilio (JEK), Bologna

NAM 1975 (NEOGEO)
980.000 Alessandro Gallani (XUR), Bologna

NEMO
1.173.500 Barbara Piras (EUR), Pavia

NEW ZEALAND STORY
9.999.990 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
3.500.000 Martin Deem (MJD), Portsmouth

NIBBLER
100.542.610 Maurizio Miccoli (IUR), Milano

ORDYNE
1.061.470 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
997.360 Michael Campbell, Croydon, Surrey

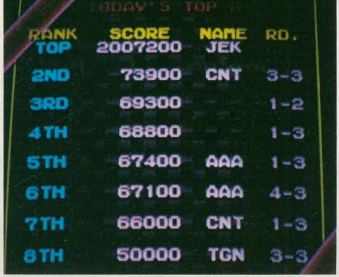
OUT RUN
63.992.330 Michele Fin (BIT), Vicenza
56.024.110 Peter Amor, Clevedon, Avon

OUT ZONE
9.999.999 (999%) Stefano Gilio (JEK), Bologna

PARODIUS
719.200 Roberto Picelli (IAN), Vicenza

PIPE DREAM
1.329.880 Giovanni De Francesco (JOE), Firenze

POWER SPIKES



ARCADE HIGH SCORES

129.900 Marco Gonnelli (ADE), Firenze

PREHISTORIC ISLE
1.563.400 Alberto Visconti (ABE), Vicenza

PSYCHIC 5
9.889.100 Leandro Domenicale (LEO), Padova

RAIDEN (solo fighter)
3.091.670 Alberto Visconti (ABE), Vicenza

RALLY BIKE
215.860 Michele Fin (BIT), Vicenza

RETURN OF THE JEDI
2.026.540 Gabrio Secco (KBL), Milano

RYGAR
5.385.460 Michele Fin (BIT), Vicenza

R-TYPE
1.098.300 Daniele Cavazza (RAX), Bologna

SCI
9.024.150 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
10.935.200 Michael Campbell, Croydon

SCION
128.560 Maurizio Miccoli (IUR), Milano

SHADOW DANCER
672.600 Alessandro Volpi (FOX), Chieti

SHOOT OUT
999.899 Paolo Bandini (AGO), Firenze

SKY ADVENTURE
8.196 Stefano Meraviglia (LQS), Milano

SKY SMASHER
1.132.100 Stefano Gilio (JEK), Bologna

SNOW BROS
4.310.000 Stefano Gilio (JEK), Bologna

SOLOMON'S KEY
99.914.760 Daniele Cavazza (RAX), Bologna

SPACE GUN
857.540 Roberto Picelli (IAN), Vicenza

SPLATTER HOUSE
349.800 Marco Gonnelli (ADE), Firenze

STAR FORCE
1.605.700 Roberto Picelli (IAN), Vicenza

STINGER
1.926.900 Roberto Picelli (IAN), Vicenza

STREET FIGHTER II (1 COIN-CHUN LI)
1.205.700 Matteo Borgoni (MAT), Venezia

SUPER BASKETBALL
9.999.990 Maurizio Signorini (MAU), Firenze

SUPER BURGER TIME
728.400 Barbara Piras (EUR), Pavia

SUPER HANG-ON
BEG: 43.314.150 Michele Fin (BIT),Vicenza
29.874.670 Martin Deem (MJD), Portsmouth
JUN: 55.826.160 BIT
38.911.000 MJD
SEN: 76.319.550 BIT
51.000.000 MJD
EXP: 87.730.660 BIT

SUPER MARIO BROS.
2.068.950 Gabrio Secco (KBL), Milano

SUPER MONACO GP
5.094 Massimo Zemin (ADA), Vicenza
5.094 Michele Fin (BIT), Vicenza
4.973 Pasene R Faifua, Nuova Zelanda

SUPER QIX
1.962.260 Sergio Tellini (ASW), Firenze

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
9.948 Paolo Bandini (AGO), Firenze
6.938 Sean Brewer, Hampshire

TETRIS (1 COIN)
3.114.409 (200 Round) Stefano Gilio (JEK), Bologna
186.320 Jeff Purnell (JEF), Clevedon, Avon

THE LORD OF KING
1.058.200 Sergio Tellini (ASW), Firenze

THUNDER CROSS
10.592.680 Barbara Piras (EUR), Pavia
45.966.880 Craig Ross (ROS), Falkirk

THUNDER CROSS II
850.400 Maurizio Miccoli (IUR), Milano

TOKI
612.350 Paolo Bandini (AGO), Firenze

TROJAN
738.900 Roberto Picelli (IAN), Vicenza

TRUXTON
4.506.240 Stefano Gilio (JEK), Bologna
15.180.300 Kevin Cook (KAC), Croydon

TURBO FORCE
633.300 Gianluca Sulpizio (BIG), Pavia

TUTANKHAM
563.500 Luca Dossena (DOX), Milano

VAN DYKE
1.648.400 Gianmarco Fiori (BGF), Vicenza

VIDEO HUSTLER
31.889.240 Maurizio Miccoli (IUR), Milano

VIGILANTE
133.940 Daniele Cavazza (RAX), Bologna
102.420 Michael Azzopardi (MIK), London

WARDNER
5.686.150 Paolo Bandini (AGO), Firenze
9.999.990 Michael Campbell, Croydon

WONDER BOY
1.821.330 Sergio Tellini (ASW), Firenze

CONSOLE GENERATION

IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI

Nintendo
SUPER FAMICOM

PC Engine
PC SUPER GRAFX

SEGA GAME GEAR

PC Engine
GT

Nintendo
GAMEBOY

SNK
Neo-Geo

SEGA MEGA DRIVE

CONSOLE GENERATION S.a.s.

20148 MILANO • VIA MORGANTINI 29 • TEL. 487.095.94 • FAX 487.095.85

GIOCO DI RUOLO

CHI E' MAI COSTUI?

Particolarmente diffusi oltre Oceano e in gran parte dell'Europa, i giochi di ruolo stanno sempre più conquistando anche il mercato italiano. Molti di voi ne avranno sicuramente sentito parlare, ma quanti sanno di cosa si tratta realmente? Ebbene, quel che cercherò di fare nello spazio che mi è stato riservato, è di dare un quadro - il più completo possibile - sulla loro nascita, il loro scopo, la differenza tra i vari filoni esistenti e, soprattutto, sul loro funzionamento.E visto che quest'ultima è la parte più complessa, iniziamo proprio da lì.

Cthulhu: dall'America con terrore.

La mitica 2ª edizione di Dungeons & Dragons.

COME SI GIOCA UN GIOCO DI RUOLO

Il Gioco di Ruolo è sicuramente uno dei classici casi in cui vale il detto "più facile provare che spiegare". Ad ogni modo...
Innanzitutto, un Gioco di Ruolo è una sorta di libro dal finale aperto, una recita in cui gli attori devono improvvisare, un'avventura vissuta con la propria fantasia. Uno dei partecipanti, chiamato *Master, Game Master, Arbistro* o *Custode* (solitamente la dicitura varia da gioco a gioco), ha il compito fondamentale di inventare delle storie o comunque di studiarle su appositi libretti detti *moduli*. Il suo ruolo è quello dello sceneggiatore. Uno sceneggiatore, però, che dopo aver scritto il copione lascia recitare liberamente i propri attori; lui dovrà "solo" creare gli antefatti della storia, preparare i luoghi più importanti per lo svolgimento dell'avventura, interpretare le figure che compongono la vicenda. A questo punto i giocatori dovranno cercare di portare a termine la loro missione calandosi nei panni dei personaggi, riferendo al Master ciò che fanno o dicono; sarà quindi suo compito decidere gli effetti ottenuti dalle varie azioni. Detto in questi termini può forse apparire complesso, ma vi assicuro che non lo è affatto. Ogni giocatore crea, all'inizio di una partita, il proprio personaggio determinandone, tirando alcuni dadi, forza, intelligenza e abilità varie. A questo punto dovrà, con l'assistenza del Master, trovare un motivo che spinga il personaggio a partecipare alle varie avventure - sia questo sete di potere, noia o spirito umanitario.

Portando a termine positivamente le varie imprese si ottengono dei punti che vengono impiegati per migliorare determinate abilità. Con il passare del tempo si avranno quindi personaggi sempre più potenti, pronti a sfidare insidie ancora maggiori. Questo è in breve lo spirito di un Gioco di Ruolo e spero così di aver chiarito, almeno in parte, i vostri dubbi. Quanto al resto posso solo consigliarvi di provare; vi assicuro che ne resterete soddisfatti.

Mega Mappa della Terra di Mezzo!!

COME E' NATO IL GIOCO DI RUOLO

Il primo Gioco di Ruolo (o comunque qualcosa di molto simile), venne creato dal grande psicologo Jacob Levy Moreno, di origine rumena, intorno al 1925. Questi aveva sviluppato un sistema di analisi, tuttora molto in voga, basato sullo scambio di personalità all'interno di una famiglia; praticamente avveniva un inversione di ruoli tale che, ad esempio, il padre doveva impersonare il figlio, il figlio la madre e così via. In tal modo venivano evidenziati i difetti di ciascuna persona che poteva così capire veramente come era vista dagli altri e quali dei suoi atteggiamenti risultassero fastidiosi.

Questa interessante esperienza non ebbe comunque nessun legame con la nascita dei veri e propri Giochi di Ruolo. Tutto ebbe inizio intorno al 1973, durante una simulazione tridimensionale (in pratica, una battaglia di miniature tipo *Warhammer*) a cui partecipavano, tra gli altri, Gary Gygax e Dave Arneson, futuri padri di *Dungeons & Dragons*. Si trattava della simulazione di un assedio, condotta secondo le regole standard del tempo.

Ma quando le difese degli assediati vennero abbattute, questi si rifiutarono di arrendersi e pretesero, creando non poco imbarazzo all'arbitro (le regole dei giochi erano talmente vaghe che spesso si rendeva necessaria la figura di un giudice di gioco), di fuggire attraverso i sotterranei.

Per la seduta successiva, l'arbitro preparò le mappe dei vari passaggi e proprio qui ebbe luogo lo scontro grazie ad alcune modifiche del regolamento.

La cosa fu talmente divertente che decisero di riprovarci, popolando, questa volta, i sotterranei di mostri fantastici.

Molto si deve soprattutto al fatto che i genitori di Gary Gygax, di origine austriaca, fossero soliti narrargli fiabe di chiaro stampo fantasy, creando così in lui un vero e proprio amore verso questa genere.

Gary iniziò quindi la stesura di un regolamento per i combattimenti corpo a corpo e l'uso di particolari classi di personaggi, decidendo presto di pubblicarlo.

Venne quindi creata la T. S. R., che stà per *Tactical Studies Rules* e prodotto un gioco chiamato *Dungeons & Dragons*.

Purtroppo i primi tempi furono molto duri e *D & D* non riuscì a vendere più di 3000 copie nei primi due anni, cifra irrisoria nei confronti delle 5000 annue normalmente raggiunte da qualsiasi gioco di strategia; lo stesso Gygax si vide costretto, per un certo periodo, a svolgere il lavoro di calzolaio per poter vivere. Le cose cambiarono verso il 1978, quando si ebbe il vero e proprio boom di questo prodotto che, nel volgere di pochi mesi, acquistò una popolarità incredibile. Ben presto iniziarono a comparire varie imitazioni - primo tra tutti il pessimo *Tunnels & Trolls* - e vennero creati giochi di ruolo non strettamente legati al genere fantasy. Ricordiamo, tra gli altri, *Traveller*, il primo ad essere ambientato nello spazio - uno spazio che aveva il merito di essere stato trattato con grande professionalità e attenzione.

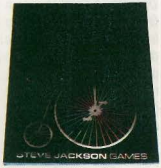
Thyatis: l'Impero Romano per D & D.

DAL FANTASY AL CYBERPUNK

Come già accennato, furono molti i filoni che presero vita in seguito alla pubblicazione di *Dungeons & Dragons*. Questi possono essere sostanzialmente divisi in Fantasy, Fantascienza e Horror/Investigativi.

Per quanto riguarda il primo genere, il *Fantasy*, è decisamente quello che ha riscosso e riscuote tuttora maggior

The Prisoner, l'originale gioco firmato Steve Jackson.



Prodotti "Made in Italy" dalla E. Elle.

successo, ed è anche il più indicato per chi non abbia mai avuto esperienze nel campo dei giochi di ruolo. Per chi infatti cerca un prodotto dal regolamento semplice, niente è più indicato dello stesso *Dungeons & Dragons*, da cui sono partiti la maggior parte dei grandi giocatori. Le regole estremamente sintetiche e approssimate, e la mancanza di una grande precisione nel modo di gestire le partite lo rendono estremamente facile e divertente, permettendo così un approccio non troppo brusco con il mondo dei GdR. Quando però un giocatore inizia ad acquistare dimestichezza con le regole di *D & D*, si accorge presto della loro limitatezza; questo porta inevitabilmente alla ricerca di un prodotto più curato e realistico, molto spesso identificato in *Advanced Dungeons & Dragons*.
Qui si possono sicuramente trovare maggiore cura e dettaglio dei particolari, un più vasto assortimento di razze, mostri e armi e la possibilità di scegliere tra vari mondi su cui ambientare la propria campagna, dagli orientaleggianti *Forgotten Realms* al fiabesco *Krynn* di *Dragonlance*, dallo spettrale *Ravenloft* al futuristico *Spelljammer*. Purtroppo, non sempre tutte queste cose sono sinonimi di qualità, e considero l'*AD & D* alquanto scadente e banale rispetto a quello che vorrebbe e dovrebbe offrire.
Personalmente consiglio a chi non è più soddisfatto da regole approssimative di provare lo stupendo *Gioco di Ruolo della Terra di Mezzo (the Middle Earth Role Playing Game)*, in cui la precisione e la chiarezza dei prodotti della Iron Crown Enterprises si uniscono con la stupenda capacità evocativa dei racconti dell'insuperabile J. R. R. Tolkien. Oltre al libro delle regole, trattato in maniera a dir poco eccellente, sono in commercio una gran quantità di moduli ed espansioni che ricreano alla perfezione il magico mondo della Terra di Mezzo. Unico inconveniente è la sua difficoltà, che lo rende accessibile solo a persone con una certa esperienza o con tanta pazienza e buona volontà; ma volete mettere il gusto di trovarvi faccia a faccia con un Balrog incavolato nero? Per i più esigenti, coloro che non dovessero essere soddisfatti neppure dal sistema di gioco di *Merp* (*Girsa* nella versione italiana edita da Stratelibri), la I. C. E. ha creato *Rolemaster*, in cui precisione e accuratezza rasentano i limiti del fanatismo; se siete intenzionati a provarlo assicuratevi di avere in casa una buona scorta di aspirine!!!
Sempre per quanto riguarda il genere Fantasy, altro gioco che vi posso suggerire è *Pendragon*, basato, come avrete già capito, sulle vicende di Re Artù e della Tavola Rotonda.
Un secondo filone particolarmente ricco e apprezzato è quello della fantascienza. Qui potrete ritrovare nomi immortali come *Star Wars*, *Star Trek*, *Alien* (uscito negli ultimi mesi, lo sconsiglio anche ai miei nemici) e molti altri. Si tratta certo di titoli molto attraenti ma che spesso, purtroppo, non mantengono tutto quello che promettono e si rivelano alquanto scarsi dal punto di vista del Gioco di Ruolo vero e proprio.
Ciò non toglie, comunque, che molti di essi valgano veramente la pena di essere provati (a proposito, se siete interessati a *Star Trek*, vi conviene affrettarvi, visto che già da alcuni mesi è stato messo fuori produzione dalla Fasa). Tra tutti posso consigliare *Star Wars* che, pur essendo antiquato dal punto di vista delle regole, offre una gran quantità di espansioni di ottima qualità; *Battletech*, il gioco ambientato in un mondo futuristico in cui ci si scontra a bordo di temibili robot detti *Mech* - recentemente tradotto per voi dalla Stratelibri - e il dettagliato *Space Master*, anche questo edito dalla Iron Crown Enterprise (vi assicuro che non mi pagano per fargli pubblicità!!). Un discorso a parte merita l'ultimo prodotto della Fasa, *Shadowrun*, una sorta di incrocio tra *Fantasy* e *Cyberpunk* in cui una nuova generazione di terrestri ha cominciato a dare segni evidenti di mutazioni genetiche che hanno portato alla nascita di esseri noti con il nome di Elfi e di Orchi, il tutto mentre gli indiani del Nord America si sono dichiarati indipendenti grazie a potenti stregoni coadiuvati da enormi Draghi. Il risultato è un mondo in via di distruzione le cui redini sono tenute da formidabili gruppi finanziari spalleggiati da feroci bande di teppisti e non è improbabile incontrare un Elfo armato di arco e apparecchi ultramoderni che decide di farti fuori; veramente bello per gli amanti del genere!! Il terzo e ultimo dei filoni principali è quello dei giochi horror/investigativi. Tra questi il più famoso è sicuramente *Call of Cthulhu, il Richiamo di Cthulhu*, basato sui folli (nel senso buono della parola, se ce ne può essere uno) racconti di H. P. Lovecraft, che sicuramente molti di voi conosceranno. Ambientato in un mondo molto simile alla Terra,

Tante belle letture consigliate agli appassionati di fantasy.

arricchito dal grande scrittore di qualche città caratteristica e di un notevole bagaglio di eventi quantomeno insoliti, ambientato attorno agli anni '20, questo gioco porterà i personaggi a confrontarsi con situazioni e esseri da incubo in una terribile lotta per la sopravvivenza. Anche se il sistema di regole non è certo perfetto, il Background costituito dai racconti lovecraftiani lo rende quanto meno eccezionale. Altro sistema che sta ottenendo un enorme successo, questa volta di produzione italiana (miracolo!!!), è il *Gioco di Ruolo di Dylan Dog*, edito dalla casa fiorentina DAS e basato, ovviamente, sulle tetre avventure del famosissimo indagatore dell'incubo. Molte sono state le critiche sul fatto che c'è una grande (troppo, sostengono alcuni) somiglianza con le regole del *Richiamo di Cthulhu*: in ogni caso si tratta di un ottimo prodotto che vale sicuramente la pena di acquistare, quantomeno per incoraggiare il poco produttivo mercato italiano. Accanto a questi due grandi maestri dell'orrore, possiamo trovare anche giochi a indirizzo semplicemente investigativo, tra cui spicca *Holmes & Co.*, altra produzione nostrana, questa volta a cura della casa editrice E. Elle. Uno spazio a parte meritano infine alcuni prodotti che non possono essere catalogati in alcuno dei suddetti filoni; *Marvel Universe*, dedicato, ai grandi supereroi degli immortali fumetti Marvel, in cui è possibile creare un proprio personaggio oppure usare uno di quelli già esistenti nell'eterna lotta contro il male (o contro il bene, dipende da che tipi siete..); *The Prisoner*, tratto

Alcuni prodotti "Stratelibri" per il gioco di ruolo del Signore degli Anelli insieme allo stupendo "Spell Law".

dal telefilm *Il Prigioniero*, in cui un agente segreto, dopo aver dato le dimissioni, si ritrova misteriosamente su un'isola deserta dal sapore surrealista, circondato da gente cordialissima che si rifiuta però di lasciarlo andare via mentre qualcuno cerca, con tutti i mezzi possibili, di scoprire il motivo del suo ritiro; *Ghostbusters*, il cui titolo parla da solo: un gioco così demenziale da riuscire piuttosto divertente.
Infine, due sono i titoli che meritano una menzione speciale per la loro originalità: il primo è *Gurps*, un gioco in cui i vostri personaggi si troveranno sballottati da mondi tipo *Dungeons & Dragons* ad altri in stile *Guerre Stellari* e così via.
Un'esperienza decisamente poco simpatica, soprattutto quando ti trovi ad affrontare un caccia spaziale armato di sola spada. Il secondo è invece *Paranoia*, l'unico gioco in cui si muore più volte in una sola partita e in cui si cerca di fare fuori, più o meno subdolamente, i propri compagni di squadra; allucinante quanto divertente, ma adatto soltanto a giocatori veramente molto in gamba.
Sul mercato esistono poi dozzine di altri sistemi, trovare quello ideale è solo questione di gusti...

COME AFFRONTARE IL GIOCO DI RUOLO

Eccoci infine giunti all'ultimo capitolo di questa rubrica, che voglio dedicare ad alcuni consigli che potrebbero tornare utili a giocatori e master più o meno esperti (so che molti di voi li riterranno stupidi o banali, ma spero che possano servire almeno ad una minima parte dei miei lettori).
Innanzitutto, per trovare veramente piacevole e divertente un Gioco di Ruolo, è necessario comprenderne a fondo lo spirito; non si deve trattare di un affannosa ricerca di mostri da uccidere e tesori da arraffare, bensì di un evasione dalla realtà di tutti i giorni, resa possibile unicamente dalla nostra fantasia. Cercate quindi di caratterizzare al meglio i vostri personaggi, mettete dentro di loro una parte di voi stessi in modo tale che per qualche ora possano farvi sognare avventure straordinarie e luoghi fantastici al di sopra dei limiti umani.
So che è una frase più che banale, ma l'importante è divertirsi, non vincere (anche se una giusta ricompensa ai propri sforzi può contribuire notevolmente). Al di là di queste raccomandazioni che la maggior parte di voi considererà superflue (o perché la pensa diversamente da me o perché le avrà già applicate per i fatti suoi senza che glielo avesse detto nessuno), passiamo a cose quasi serie, ovvero a qualche aiuto per chi si trova in difficoltà a masterizzare.
Anche per questi strani esseri vale la regola di prima: il Gioco di Ruolo è un divertimento e va preso come tale, con l'unica differenza che un master ha anche la possibilità

Minas Tirith, Minas Ithil e Gorgoroth; cosa volete di più?

Talisman, il board game fantasy più venduto nel mondo.

e la capacità (si spera) di far sognare altra gente, alla stessa stregua di uno scrittore e a volte anche di più. Quando preparate un avventura cercate quindi di suscitare delle emozioni nei vostri giocatori, siano queste paura, rabbia, amore o qualunque altra cosa; ricordate che il vostro compito è di vendere sogni!!! Per fare questo, è necessario che siate i più spontanei possibile: non costringete mai chi gioca con voi a intraprendere azioni forzate, lasciate che le cose si evolvano liberamente, non esitate a cambiare l'avventura se è necessario; in fondo nessuno vi obbliga a restare fedeli alla linea di condotta che avete preparato. Mi capita spesso, mentre masterizzo, di accorgermi che alcune variazioni rispetto al tema dell'avventura la possono rendere molto più coinvolgente e così, nel giro di pochi secondi, quelli che prima erano i buoni diventano ora i cattivi con un imprevisto colpo di scena.

Soprattutto, cercate di non fossilizzarvi troppo su un uso costante dei dadi; piuttosto improvvisate, inventate, non affidate al caso le scelte difficili. Altro consiglio che posso darvi, questa volta più tecnico, è di non esagerare mai nelle vostre avventure: se in una partita a *Cthulhu* fate incontrare un mostro ogni cinque minuti, rischiate di far perdere la suspance dell'attesa e di banalizzare il tutto (oltre al fatto che i vostri giocatori non durerebbero a lungo). Se invece l'intera avventura viene condotta in un'atmosfera di pseudo-normalità con un costante aumento della tensione e nel momento culminante appare qualcosa di incredibile, l'effetto è assicurato. Lo stesso discorso vale anche per un uso parsimonioso di magia e oggetti particolari nei veri giochi fantasy; esagerando rischiate di trasformarli in qualcosa di normale e di

I combattimenti diventano più realistici con l'uso delle miniature adatte...

diventare noiosi. Molte sarebbero ancora le cose da dire: cercate di non maltrattare sempre i vostri giocatori, fateli vincere ogni tanto e, soprattutto, premiate le azioni meritevoli. D'altro canto dovete anche stare attenti a non rendere il tutto troppo facile; cercate di essere più realistici possibile; allenatevi per riuscire a ricreare le atmosfere desiderate all'interno di una partita; abituatevi a improvvisare per non restare bloccati se i giocatori volessero fare qualcosa di imprevisto (soprattutto non impedite-glielo); quando fate una descrizione, non limitatevi alle sensazioni visive, ricordate che l'uomo ha ben cinque sensi costantemente all'erta!!!

Con questo penso di aver terminato, visto che lo spazio a mia disposizione non è molto. Mi sarebbe piaciuto dire ancora qualcosa, soprattutto dare qualche altro consiglio ai principianti master, comunque... Nel caso qualcuno di voi avesse dei dubbi, delle proposte o volesse dei chiarimenti riguardo quanto ho detto, può scrivere a: DREAMLAND, Computer + Videogiochi, Via Pola 9, 20124 Milano.

A presto!!!!

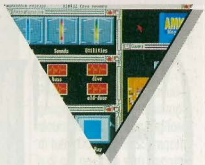
ANDREA "NOMADE" FATTORI

Un ringraziamento a Giovanni Ingellis che con la sua disponibilità ha contribuito alla stesura di questo articolo.

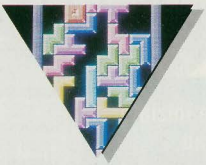
Dadi: i grandi amici del giocatore di ruolo.

E' IN EDICOLA AMIGA MAGAZINE

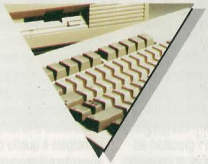
il mensile dedicato agli appassionati utilizzatori di computer Commodore Amiga.



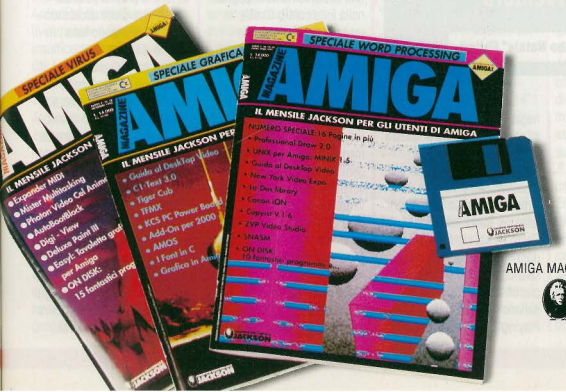
In ogni numero: attualità, novità Hardware e Software, programmazione,



videogiochi e l'inserto "TransAction" per il programmatore



più esigente. In più il ricco floppy disk con numerosi programmi.



AMIGA MAGAZINE E' UNA PUBBLICAZIONE

CHE C'E' SOTTO L'ALBERO?

Il Gioco di Ruolo ha iniziato solo da pochi anni ad interessare il nostro mercato; prima, coloro che non erano in grado di utilizzare le versioni inglesi avevano come unica possibilità *Dungeons & Dragons*, peraltro quasi totalmente privo di espansioni e moduli di avventura.

Andrea "Babbo Natale" Fattori

Oggi la scelta è decisamente più vasta e chi dovesse decidere di voler provare l'ebrezza del Gioco di Ruolo ha sicuramente un numero maggiore di possibilità, pur essendo ancora molto lontani dallo standard Americano; ciò nonostante, spesso la scelta del gioco adatto si rivela difficile e un approccio negativo può portare all'abbandono totale di questo fantastico passatempo. Proprio per evitarvi simili inconvenienti e visto l'imminente arrivo della Sacra festa del Natale (che ormai di Sacro ha solo lo scambio dei doni), dedicheremo questo spazio a un analisi di quello che offre oggi il mercato italiano nel campo dei Role Playing!!!

DUNGEONS & DRAGONS

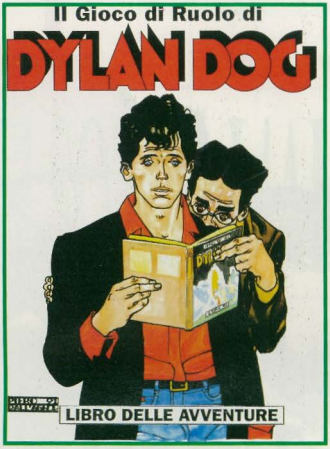
Padre di tutti i Giochi di Ruolo e primo ad essere stato tradotto in italiano, questo prodotto costituisce ormai un mito per tutti gli appassionati, come dimostrano le vendite elevatissime e il continuo fiorire di Club ad esso dedicati. Ambientato in un mondo *Fantasy* popolato da un numero incredibile di esseri (troppi!!!), *Dungeons & Dragons* porta i giocatori ad indossare i panni di impavidi eroi costantemente impegnati nella lotta contro il male. In realtà le cose stanno ben diversamente e ciascuno dei giocatori è libero di impersonare anche crudelissimi assassini disposti a tutto pur di arricchirsi, ma questo è meglio non renderlo noto ai genitori e alle persone su cui volete fare colpo. Esistono varie classi di personaggi oltre ai guerrieri, tra cui maghi e ladri e in più c'è la possibilità di impersonare *elfi, nani o halfling* (piccoli uomini dalle mani veloci e dalle pance capienti); in America sono stati prodotti anche moduli supplementari che insegnano come gestire un orco, un troll, un folletto e tante altre cose di questo tipo ma non so quando avremo il "piacere" di vederne le versioni italiane. Il gioco avviene tramite l'utilizzo di tutti i dadi esistenti, da quello più banale a sei facce cubico - sottolineo cubico perchè esistono anche quelli sferici - fino al più stravagante dado a cento facce e lo scopo principale è quello di aumentare il proprio livello, ovvero la propria potenza, cosa che avviene uccidendo mostri e arraffando tesori in grande quantità. Il meccanismo di gioco è comunque estremamente semplice e ci vuole poco a imparlo; purtroppo questo ha come risultato una grande approssimazione delle regole e la mancanza di realismo, cosa che comunque non dovrebbe preoccupare troppo chi è alle prime armi.
Le regole sono divise in tre volumi, a seconda dei livelli: il *Set Base* include le strutture principali e porta i personaggi fino al terzo livello dove entra in gioco l'*Expert* in cui si

trovano nuove regole e, soprattutto, nuovi mostri. Arrivati al quattordicesimo livello anche l'*Expert* diviene insufficente e viene integrato dal *Companion*, terzo e ultimo di questi volumi. Nella versione americana esistono anche un *Set Master* e un *Immortal*, ma l'Editrice Giochi non li ha tradotti e non sembra proprio volerlo fare; peccato per il *Master*, che è il più bello tra tutti, ma non per l'*Immortal* che è veramente orrido.
Per quanto concerne invece le espansioni di gioco, possono essere divise in moduli di avventura e in moduli geografici. La lista dei primi è particolarmente lunga e viene divisa in base ai livelli per cui sono state studiate le avventure; per il Base troviamo il B2, *La Rocca sul Confine*, il B3, *La Principessa d'Argento* e il B4, *La Città perduta* (sarà sempre la stessa oppure è così facile perdere le città? Boff!!). Si tratta di moduli abbastanza semplici, studiati appositamente per far si che Master e Giocatori possano abituarsi al sistema di gioco ma che mancano di un vero e proprio spessore e l'unica che si salva è forse *La Città Perduta*. Molto più interessanti sono invece le avventure dedicate a chi si trova tra il 4° e il 14° livello: l'X2, *Il castello degli Amber*, l'X3, *La Maledizione di Xanaton* e l'X4, *Il Maestro dei Nomadi del Deserto*. Vi consiglio di dare un occhiata agli ultimi due!! Infine, se siete riusciti a superare il 14° livello, ci sono tre micidiali imprese che vi aspettano: il CM1, *La Prova dei Signori della Guerra*, il CM2, *La Cavalcata della Morte* e il CM3, *Il Fiume Sabre*. Niente male come titoli vero? Se poi foste così fortunati da superare anche questi, beh non vi resta che costringere il vostro Master a creare delle nuove avventure. Vi sono inoltre alcune espansioni particolari in cui si cimenta un solo giocatore contro il Master o addirittura, sulla falsa riga dei *Librigame*, in solitario. Peccato invece per i moduli geografici che costituiscono sicuramente la parte migliore di tutto Dungeons & Dragons e di cui ne sono stati tradottti ben... Uno!!! Si intitola *Il Granducato di Karameikos* e lo consiglio a tutti gli appassionati.
Tutta questa roba, comunque, non rappresenta che una briciola di ciò che è stato prodotto negli States e l'Editrice Giochi non ha neppure la scusante di avere iniziato a produrre *Dungeons & Dragons* da poco tempo; se siete davvero interessati a questo gioco temo proprio che dovrete imparare l'inglese.

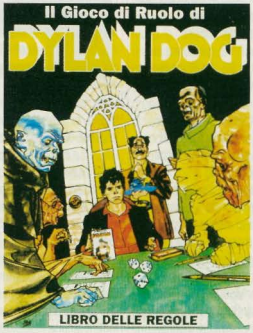
Il GIOCO DI RUOLO DEL SIGNORE DEGLI ANELLI (Girsa)

Sicuramente *Merp (The Middle Earth Role Playing Game)* non era una bella sigla, ma *Girsa* fa ancora più schifo!!! Comunque, a parte queste considerazioni banali, *Merp* (scusate se lo chiamo così ma non riesco proprio a dire Gir..) è sicuramente il miglior Gioco di Ruolo esistente oggi in Italia; basato sui fantasici racconti di *J. R. R. Tolkien*, questo prodotto, creato dalla *Iron Crown Enterprise* e tradotto per noi dalla *Stratelibri*, riesce a coinvolgere i giocatori in una maniera incredibile grazie a un sistema di regole estremamente preciso e uno stupendo Background (direi che *Tolkien* non è poco,

anzi...).
Molto differente da *Dungeons & Dragons*, *Merp* riesce a ricreare, nelle mani di un Master capace, la medesima atmosfera dei racconti da cui è tratto, avvolgendo i giocatori in una alone tetro e, allo stesso tempo, pervaso da grande coraggio e determinazione. Tutto il gioco viene svolto tramite l'uso di dadi percentuale (due dadi da dieci o il dadone da cento per i più esosi), cosa che contibuisce a dare maggiore realismo.
Purtroppo la grande precisone di questo gioco ha come risultato una certa difficoltà, cosa che lo rende inadatto ai meno esperti e a coloro che dedicano solo poco tempo al Gioco di Ruolo; devo comunque dire che con un po di esperienza diventa tutto più chiaro e a quel punto si inizia ad apprezzarlo veramente.
Per quanto riguarda le espansioni, la qualità non è certo inferiore; per ora sono disponibili appena tre moduli in italiano ma la cosa è pienamente giustificata dal fatto che *Girsa* (argh, l'ho detto!) è stato pubblicato solo da poco tempo. Il primo, *I Cancelli di Mordor* contiene tre avventure di buon livello che date in mano a un Master capace possono diventare veramente bellissime. Un piccolo particolare; si svolgono terribilmente vicino alle terre di *Sauron*, ma questo non vi spaventa, giusto? Sempre di ottima qualità è *Goblin Gate*, un modulo geografico dedicato alle *Montagne degli Orchetti*, quelle che vengono



attraversate da Bilbo e compagnia, tanto per intenderci. Oltre a precisi dati su questa regione, il modulo contiene anche tre avventure giê pronte e molte tracce per poterne realizzare di nuove in poco tempo. Inoltre, cosa che alletterà sicuramente tutti gli appassionati, all'interno di questo volumetto potrete trovare anche i dati di *Gollum* e dell'*Unico Anello*; non male vero? Meno bello è invece il terzo, *Assassini a Dol Amroth*, costituito da tre avventure che



malgrado un ottimo spunto non riescono a soddisfare; lo consiglio solo a chi si sente in grado di migliorarlo. Inoltre è prevista l'uscita di *Wose della Foresta Oscura* entro Gennaio del prossimo anno e vi posso assicurare che è da non perdere.
Chiudiamo infine con una grande novità: entro i primi due mesi del '92 verrà messo in vendita *Il Gioco di Avventura del Signore degli Anelli*, una versione semplificata appositamente realizzata per tutti i principianti; ma quello che più stupisce è che, per la prima volta nella storia, il modulo uscirà contemporaneamente in versione americana e italiana. Ho già avuto modo di vederlo (a proposito, chissà come lo chiameranno? *Giasa*?) ma ho promesso di aspettare un po a parlarvene; potrete comunque trovare una recensione completa su *Computer + Videogiochi* di Gennaio.

DYLAN DOG

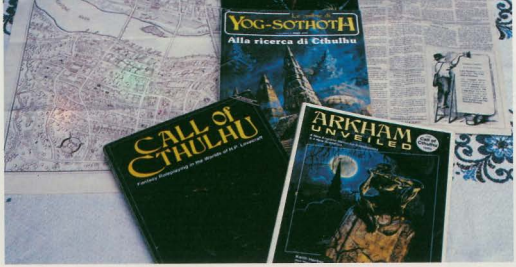
Ed eccoci finalmente arrivati a un gioco interamente prodotto in Italia; opera della casa fiorentina *Das*, *Il Gioco di Ruolo di Dylan Dog* ha già registrato un notevole successo sia tra gli appassionati del fumetto che tra quelli di *Role Playing*. Inutile dirlo, i giocatori svolgono il ruolo di Investigatori dell'Incubo e il loro compito è quello di risolvere tutti i misteri che gli vengono proposti attraverso l'astuzia e il sangue freddo. Il sistema di regole è

abbastanza semplice e chiaro pur mantenendo una certa precisione e viene posto molto in risalto il fattore paura, cosa che lo rende particolarmente realistico. Anche qui, come in *Merp*, l'esperienza non viene incrementata soltanto attraverso le uccisioni dei "cattivi" ma anche compiendo azioni particolari tipo riuscire a entrare in una banca dati con il proprio computer o intrattenere il pubblico suonando uno strumento. Inoltre, non esistono passaggi di livello, bensì viene aumentato il punteggio delle sole abilità utilizzate nel corso della partita.

Insieme alle regole viene dato un volume, sempre in formato fumetto, contenente tre avventure introduttive di difficoltà crescente che dovrebbero chiarire eventuali dubbi sullo svolgimento delle partite. Inoltre sono già disponibili i primi due moduli, *Alta Società* e *Richiamo dall'Inferno*, contenenti, rispettivamente, due e tre avventure. Si tratta di storie di buona qualità, portate avanti con coerenza e precisione in cui è necessario fare uso di tutte le proprie capacità. Assolutamente da non perdere, invece, lo *Schermo dell'Arbitro*, non solo per la grande comodità di avere tutte le tabelle principali sottomano ma anche per la splendida avventura che vi è allegata.

Intanto, mi è stato confermato che il gioco di *Martin Mistére* sarà in vendita per Aprile e spero di potervene parlare il più presto possibile.

Per quanto riguarda invece le voci secondo cui *Il Gioco di Ruolo di Dylan Dog* sarebbe solo un'imitazione del *Richiamo di Cthulhu*, non sono assolutamente concorde. Innanzitutto il fatto che entrambi trattino gli stessi argomenti non può che causare delle similitudini; inoltre, affermare che ci sono punti in comune tra i due vuol dire avergli dato solo un'occhiata molto superficiale. Infatti chiunque capisca qualcosa di Giochi di Ruolo non può fare a meno di notare la profondissima differenza che sussiste nello spirito stesso di questi due prodotti e se un Master non è in grado di evidenziarla vuol dire che farebbe meglio a tornare a giocare a *Dungeons & Dragons* (senza offesa per il Grande Capostipite). Inoltre ritengo necessario incoraggiare il mercato italiano a produrre e non solo a eseguire traduzioni pedestri



di tutto quello che ci arriva dall'estero e *Dylan Dog* è uno dei rarissimi esempi di Gioco di Ruolo interamente *Made in Italy*.

IL RICHIAMO DI CTHULHU

Quando prima ho affermato che *Dylan Dog* non è affatto una copia del *Richiamo di Cthulhu*, spero che fosse chiaro che io non ho niente contro quest ultimo, anzi, buona parte delle mie serate le dedico a questo piccolo capolavoro della *Chaosium Inc.* Tradotto in Italia dalla Stratelibri più di un anno fa, questo gioco si basa sui racconti di *H. P. Lovecraft*, uno dei più grandi maestri del genere *horror* di tutti i tempi, creatore della mitologia *cthuliana* a cui ancora oggi si ispirano molti sceneggiatori (e quelli di *Dylan* non fanno certo eccezione). Anche qui i giocatori svolgono il ruolo di investigatori di occulto, ma si tratta di un occulto molto differente, dove l'orrore non è più simbolicamente identificato con la vita stessa, bensì è una cosa estremamente reale (o immaginaria, ma non voglio cadere nella metafisica, che poi non so più come uscirne), dotato di un solido *background*. Gli investigatori non si trovano più coinvolti in problematiche battaglie psicologiche ma in scontri fin troppo concreti nel tentativo di sventare i terribili piani di creature dotate di poteri inimmaginabili. Purtroppo lo spazio è troppo breve per poter riassumere tutta la mitologia creata da *Lovecraft* e a questo proposito vi consiglio di dare un occhiata a qualche suo libro, sempre che vi piaccia l'orrore.
Il materiale presente nella versione inglese è stato suddiviso in due volumi, il libro delle regole e il *Companion*, per far si che il giocatore fosse libero di scegliere se fermarsi alle nozioni basilari, che sono comunque più che sufficenti, o se comprare anche il secondo volume, arrivando così a spendere ben 51.500 lire. Sono inoltre disponibili lo schermo, due moduli di avventura, *Le Ombre di Yog Sothoth* e *Terrore dalle Stelle* e un divertentissimo libercolo, Il Manuale dell'Investigatore, che dovrebbe spiegare ai giocatori come comportarsi nelle varie situazioni; in realtà serve solo a trasformare dei giocatori di *Cthulhu* in macellai alla *D & D* ma vale la pena prenderlo per divertirsi un po. Per quanto riguarda invece i due moduli di avventura, sono entrambi molto belli, soprattutto il primo che riesce a ricreare un'atmosfera particolarmente tetra e piena di suspance. Sicuramente le regole sono abbastanza lacunose e necessitano di essere ampliate e migliorate a discrezione del Master (personalmente ho totalmente rifatto la meccanica dei combattimenti), ma vale veramente la pena di giocarci per poter rivivere le emozioni dei racconti *lovecraftiani*. Senza dubbio, il secondo miglior Gioco di Ruolo disponibile in italiano.

UNO SGUARDO NEL BUIO, KATACUMBAS, I CAVALIERI DEL TEMPO, HOLMES & CO.

Mi piacerebbe poter dedicare un maggiore spazio a questi prodotti, tutti editi dalla *E. Elle* di Trieste che, pur essendo meno conosciuti di altri, sono comunque di ottima qualità. Si tratta di due traduzioni e di due produzioni italiane studiate appositamente per soddisfare tutte le esigenze; *Katacumbas*, estremamente semplice e immediato, forse un po bambinesco, ambientato interamente nell'Italia Medioevale e perfetto per chi è agli inizi,; *Uno Sguardo nel Buio Basico* e *I Cavalieri del Tempio*, entrambi appartenenti al genere Fantasy, particolarmente curati sotto ogni punto di vista e adatti al giocatore medio. Unico difetto è forse la troppo grande influenza dei *Librigioco* sul sistema di regole e, per quanto riguarda *I Cavalieri del Tempio*, l'uso di caratteri di scrittura troppo elaborati che risultano fastidiosi alla vista; *Uno Sguardo nel Buio Avanzato* e *Holmes & Co*, molto precisi ma anche molto complessi, inadatti a chi non ha già una certa esperienza. In particolare consiglio a tutti quelli tra voi che passano le serate a leggere libri Gialli di dare un occhiata a *Holmes & Co*. Non ne resterete delusi. Come vedete, rispetto a pochi anni fa, la situazione è decisamente migliorata ma non è ancora in una condizione accettabile. Speriamo in un futuro non troppo lontano!!!!

GENTE motori

AUTO IN FUORISTRADA

È IN EDICOLA IL NUMERO DI DICEMBRE/GENNAIO

Rusconi AD

Rusconi Editore

di Marco Auletta

PANORAMA DEL SOFTWARE LUDICO NAZIONALE

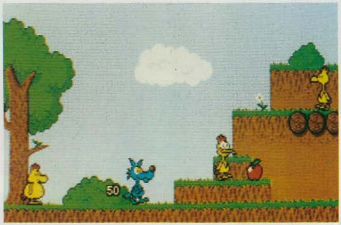
OVVERO INTERVISTE A...

...ANTONIO FARINA, SOFTWARE MANAGER IDEA

Come è nata l'Idea? Da un'"Idea" (gioco di parole degno di C+VG) (se lo dici tu... Ndr) semplice, ma non di così facile realizzazione. Ci siamo detti, l'Italia è piena di fanatici computeromani che nel chiuso delle loro stanze programmano a tutto gas sognando di vedere un giorno il loro nome fra quelli che hanno contribuito al progresso del mondo. Scherzo, ma non troppo, comunque, perché non dare a qualcuno la possibilità di provarci, e perché non farne un business, o come dicono i tecnici, una nicchia di mercato?

Quattro anni fa non esistevano videogiochi italiani (a parte qualche piccola eccezione, vedi casi come *Pippo* della Mastertronic Ndr), ma eravamo tanto presuntuosi da pensare che il potenziale creativo doveva pur esserci, e che non dovevamo fare altro che cercarlo. Forse eravamo troppo ottimisti, il genio da solo, senza know-how, insomma senza sudore e fatica non esiste. Quindi, tutti quelli che hanno lavorato e lavorano con noi, sono anche cresciuti con noi, ed oggi possiamo dire di poter contare su qualche professionista.

Da a quante persone è composto l'organico?
Io che lavoro per quattro (aiha!), più altre 2 persone. I programmatori, grafici, musicisti ecc. sono tutti freelance.



Lupo Alberto - Idea

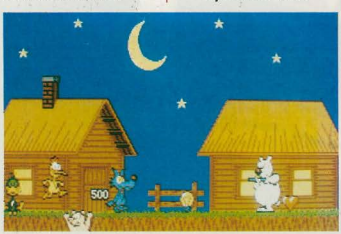
Quanti titoli avete pubblicato fino ad ora?
10 sudatissimi titoli, di cui parecchi multiformato. Ricordo tra gli altri *Dragon Fighter*, *Champion Driver*, *Bomber Bob*, *Lupo Alberto*, *Moonshadow* - beh, li ricorderete anche voi, no?

Come sono andati in Italia? E sul mercato estero?
Gli italiani preferiscono comprare le copie piuttosto che gli originali (grazie per la collaborazione!) quindi è l'estero che ci fornisce le maggiori soddisfazioni. Peccato.

Quali sono secondo voi le tendenze del mercato?
Il mercato di oggi sono le console. Domani, ma non così vicino come molti pensano, almeno per quanto riguarda il mercato di massa, i sistemi multimediali.

Che cosa avete in cantiere?
In cantiere abbiamo *Click Clack*, un originalissimo puzzle game che sta raccogliendo molti consensi in Germania e in Inghilterra. Quindi altre licenze firmate Bonvi e Silver, inoltre un gioco di calcio molto ambizioso che sta facendo passare notti insonni a tutti quelli che ci stanno lavorando (se non sarà un capolavoro mangeranno pane e acqua per il resto dei loro giorni) e altri due giochi sportivi. In cantiere c'è anche un fantasy, un progetto molto impegnativo senza limite di tempo...

Avete qualche progetto



Lupo Alberto - Idea

F1 GP Circuits- Idea

Tilt - Genias

riguardo le console?
Console? Mi finanzi tu? Scherzo, c'è un progetto in cantiere, ma preferisco non parlarne per scaramanzia.

Infine, come pensate di comportarvi con gli 8 bit?
Gli otto bit non li vuole più nessuno, solo gli italiani sono rimasti fedelissimi al loro Commodore 64, e fino a che vi sarà comunque più limitato, ma con una qualità (spero) migliore.

I sogni aiutano a vivere o la vita è un sogno?
Se i sogni non mi aiutassero a vivere, a quest'ora farei il dentista...

...STEFAN RODA, SOFTWARE MANAGER GENIAS

Dalla "fuoriuscita" di Riccardo Arioti dalla Simulmondo per questioni di vedute contrastanti riguardo il mondo del software.

Da quante persone è composto l'organico?
Beh, innanzitutto c'è il capo supremo, Riccardo Arioti, poi c'è il sottoscritto software manager Stefan Roda e una serie di collaboratori esterni part time che si occupano del packcaging e tutto quello che non riguarda strettamente la programmazione - diciamo che più o meno ci sono sei persone quasi fisse. Per i programmatori è tutta un'altra faccenda...

Quanti titoli avete pubblicato fino ad ora?
Dunque, fammi pensare: *World Cup 90, Dragon's Kingdom, Mystere, Tilt, Profezia, Warm Up, Over the Net* e il pacchetto *CHIP* per conto della Atlantide. Non male per soli due anni!

Come sono andati in Italia? E sul mercato estero?
Diciamo discretamente bene tutti in Italia, ad eccezione di *Profezia* che non è andato come speravamo. Strana situazione invece per *Tilt*, gran successo di critica specialmente all'estero, successo di vendita in Germania e pochissimo in Italia. Non sono proprio riuscito a capire. Per quanto riguarda invece gli altri titoli, sono andati tutti benissimo tranne *Over the Net* per C64, fatto abbastanza strano se pensiamo alla "fame" di prodotti per C64.

Over the Net - Genias

Quali sono secondo voi le tendenze del mercato oggi?
E ovvio: riproporre giochi già fatti all'infinito che vanno bene nonostante tutto. Il mercato estero però (specialmente quello tedesco - che è molto florido) comincia a richiedere prodotti sempre più complessi, sul tipo *Sim City*, per intenderci.

Che cosa avete in cantiere?
Per adesso, la conversione di *Chuck Rock* per C64, *Warm Up* per Amiga, *Il Mistero Del Titano*, sul quale puntiamo molto visto che è già un anno che ci lavoriamo - all'inizio uscirà solo in italia, poi per l'estero si vedrà - *Top Wrestling* e *Higway Blaster*, un gioco di guida alla *Road Blaster* (dal nome non si direbbe, eh? NdMA) sulla falsariga di Mad Max con una caterva di power up e così via. Ah, poi c'è *Catalypse* sul C64, uno shoot'em up a scroll orizzontale con un'introduzione animata davvero molto bella.

Avete qualche progetto riguardo le console?

I progetti sono molti, purtroppo però i costi di produzione sono davvero troppo alti. Forse faremo qualcosa a partire dall'anno prossimo in congiunzione con la Merit Software, nostra distributrice per gli Stati Uniti, ora però non so dirti di più.

Infine, come pensate di comportarvi con gli 8 bit?
Sono al tracollo. Le richieste sono in costante diminuzione. Ovviamente contiamo di terminare i titoli attualmente in cantiere, poi verso febbraio-marzo faremo il punto della situazione e decideremo il da farsi.

I sogni aiutano a vivere o la vita è un sogno?
Come? Non ho capito bene, puoi ripetere? Beh... Ma sì, la vita è un sogno.

Vabbè, senti, buonanotte.

...FEDERICO CROCI, SOFTWARE MANAGER SIMULMONDO

E'nata nel 1988 ed è stata fondata da Francesco Carlà. Perché? Per cercare di imporre l'immagine italiana sul mercato estero e per riempire le lacune esistenti con i nostri prodotti.

Da quante persone è composto l'organico?
Adesso ci sono circa una ventina di collaboratori interni fissi che lavorano sulle varie macchine (PC, ST, Amiga, 64 ecc...) inoltre ci sono più di un centinaio di freelance come grafici, musicisti e così via. In effetti probabilmente siamo la software house italiana che forse impiega più persone, e lo si può vedere dalla gran quantità di titoli sviluppati sui vari formati...

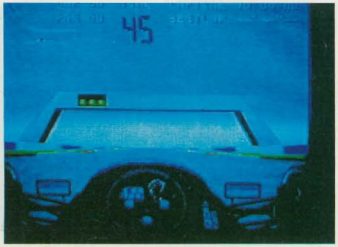
GP Tennis Manager - Simulmondo

Quanti titoli avete pubblicato fino ad ora?
Uhm, vediamo... Cominciamo con *Bocce, Tombola, SimulGolf, Italy 90*... Possiamo dire che sono circa una quindicina di titoli in tutto, senza contare poi le varie versioni multiformato, le edizioni speciali e così via.

Come sono andati in Italia? E sul mercato estero?
Sin dall'inizio benissimo in Italia, all'estero invece siamo conosciuti sì e no da un anno grazie soprattutto a titoli come *Formula 1 3D, 3D Soccer* e così via. Inoltre sempre all'estero ora stanno riscoprendo titoli non proprio recenti come *The Basket Manager*.

Quali sono secondo voi le tendenze del mercato oggi?
Il Commodore 64 è senz'altro il più diffuso ma sta cedendo il passo all'Amiga. Il PC sta andando meglio di tutti, è quello che si sta sviluppando meglio, c'e' da dire che però sono sempre Amiga e 64 che si dividono il mercato. All'estero invece le cose sono molto diverse, variano da nazione a nazione: in Inghilterra vanno l'ST, l'Amiga e il C64, in Germania l'Amiga e così via. Non c'è una preferenza fissa.

F1 3D - Simulmondo



Che cosa avete in cantiere?
Le varie versioni di *Dylan Dog, Mille Miglia* per PC in VGA 256 colori, il proseguimento della nostra catena di programmi educativi (sono usciti quelli sulla chimica e sulla fisica nucleare Ndr) e alcuni progetti per il CDTV ancora di là da venire - dipende tutto però dalla diffusione che avrà questa macchina.

Avete qualche progetto riguardo le console?
Più che altro conversioni dei nostri titoli, anche se per adesso è tutto Top Secret.

Infine, come pensate di comportarvi con gli 8 bit?
Per il momento, finché c'è seguito, li supporteremo, poi si vedrà...

I sogni aiutano a vivere o la vita è un sogno?
Senz'altro, i sogni aiutano a vivere.

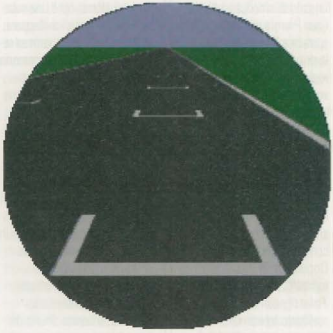
Attenzione! Siccome sappiamo già che verremo minacciati più volte di morte & dolcezze varie, specifichiamo sin d'ora che le tre interviste NON SONO ASSOLUTAMENTE IN ORDINE DI IMPORTANZA ma in ordine alfabetico.

GRAFICA PRATICA

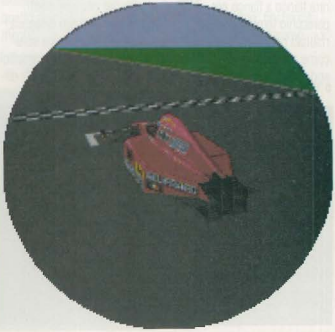
COME REALIZZARE UN'ANIMAZIONE 3D SENZA FARSI MALE

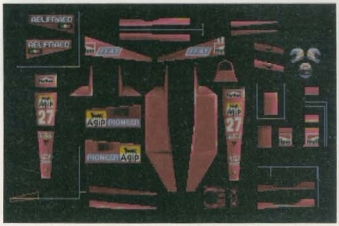
Fra le domande che riceviamo più frequentemente nelle vostre lettere ci sono quelle riguardanti la realizzazione dei videogiochi. "Come si programma uno shoot 'em up?", "Come si realizzano la grafica e il sonoro dei giochi?" e altre simili. In questo articolo un grafico racconta come realizzare semplicemente animazioni di alta qualità, cominciando per dissipare almeno una parte dei vostri dubbi.

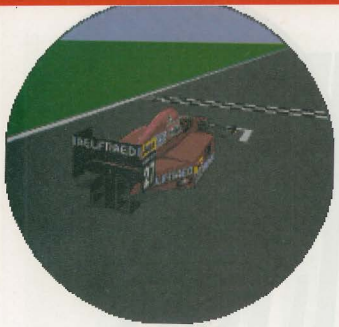
Realizzare una sequenza animata in 3D non è per niente facile: di solito il grafico e il programmatore devono lavorare fianco a fianco per parecchio tempo, e spesso i risultati non sono spettacolari come si vorrebbe. Per aggirare questo problema si può evitare di coinvolgere il programmatore, ma a prezzo di impiegare sofisticati e complicatissimi programmi grafici per ottenere effetti particolari. Alfredo Siragusa, invece, ha trovato una soluzione ideale: usare le semplici funzioni di un programma dif-

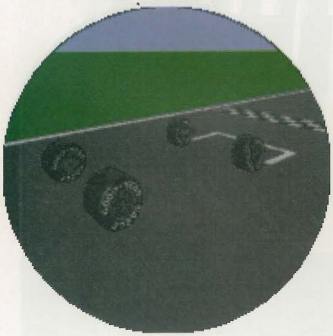


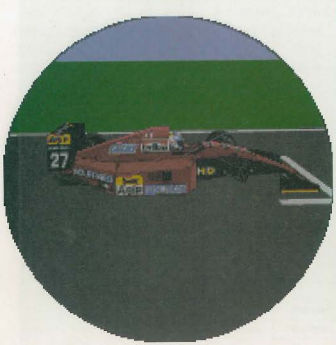
fuso come il *Deluxe Paint III* per applicare nella pratica le nozioni di grafica che si imparano normalmente a scuola. La lettera e le foto che ci ha spedito spiegano nei particolari questa tecnica, applicata per l'occasione alla sequenza introduttiva di *Warm-Up* , il gioco di guida della Genias, in versione Amiga. A lui la parola: "Per realizzare l'intro di *Warm-Up* ho registrto su un paio di videocassette il Gran Premio di Formula 1 disputato a Monza, e soprattutto le prove ufficiali. Con queste registrazioni, visionate più volte e assimilate tramite il fermo-immagine, ho capito la struttura della mitica Ferrari e ho realizzato un primo progetto su carta molto schematico, composto dai tre prospetti (frontale, laterale, dall'alto), con tutte le dimensioni degli elementi che compongono il telaio 643. Dopo avere impostato i 16 colori della palette del *Deluxe Paint III* , con il quale ho realizzato interamente questa animazione e quella del ring di *Top Wrestling* , ho lasciato riga e squadra e sono passato al mouse, trasportando il progetto dalla carta al video. Le coordinate relative al punto di fuga (*Perspective Center*) e l'altezza dell'osservatore, ossia la distanza in pixel dal centro della prospettiva e la base di tutta l'animazione, sono state determinate effettuando alcune prove di rotazione con un semplice piano (*Brush*), posto di volta in volta a livelli differenti fino ad arrivare a una altezza dalla quale la visuale prospettica risultasse ottimale. L'animazione di *Warm-Up* è una rotazione di 360 gradi sviluppata su 40 fotogrammi (numero relativo alla quantità di memoria che Fabrizio Farenga - programmatore dell'intro - mi ha reso disponibile), di cui ne sono stati però realizzati solo 39 poiché il primo fotogramma è identico all'ultimo essendo la sequenza ciclica. Per prima cosa ho realizzato il fondale, con la pista e la griglia di partenza: la strada in larghezza è formata da due schermi, uniti e ruotanti entrambi sull'asse verticale (altezza dell'osservatore) passante al centro di uno dei due schermi - quello in cui ho realizzato la poleposition su cui ho poi costruito tutta la macchina. Dopo aver progettato e disegnato una parte dei piani che compon-gono la







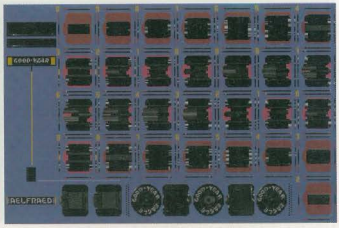


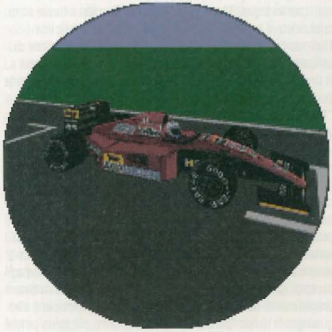


Ferrari (gli altri sono stati realizzati in seguito) ho cominciato a costruire l'animazione. Il procedimento utilizzato è lo stesso usato per il ring, ma ulteriormente perfezionato e denominato "**TR.A.C.**" (***TR**idimensional **A**ssemblage **C**oncept - Concetto di Assemblaggio Tridimensionale*) ; infatti ogni singolo piano viene "montato" correttamente nello spazio attraverso il rilevamento dei tre prospetti fondamentali dell'esatta misura, in pixel, dell'altezza e delle distanze dal punto di rotazione. Durante il procedimento ho cercato di guadagnare tempo "pensando in modo tridimensionale" e quindi "montando" i piani solo nei fotogrammi utili, cioè in quelli dove sono sempre visibili o coperti solo parzialmente.

Le posizioni del movimento che hanno dato vita all'animazione sono state realizzate mediante una rotazione sull'asse centrale che il piano (brush) ha eseguito per un settaggio impostato nel "*Move Editor*": questa rotazione viene gestita totalmente dal *Deluxe Paint III*, quando il brush tocca direttamente o con il suo prolungamento il punto di rotazione; i piani perpendi-colari all'asse sono quindi i più semplici da montare. Nell'animazione di *Warm-Up* molti piani sono stati posizionati correttamente nello spazio prospettico tramite rotazioni effettuate su tutti e tre gli assi cartesiani: il *Deluxe Paint III* ha poi realizzato il movimento, dopo aver riposizionato il centro degli assi bidimensionali del brush e averlo fatto coincidere con il punto in cui il piano o il suo prolungamento intersecava l'asse di rotazione. Il montaggio dei piani paralleli a quest'asse e non coincidenti con esso è molto più lento, poiché il brush deve essere realizzato fotogramma dopo fotogramma manualmente.

Il treno di gomme e il casco sono stati realizzati con una nuova tecnica chiamata **3D B.O.P.** (***3D**imensional **B**uilding **O**bject **P**rocess - Processo di Edificazione Tridimensionale di Oggetti*), che consiste nel disegnare l'oggetto nei vari prospetti, creando successivamente tutti i piani che lo compongono, immaginando di "affettarlo" partendo dalla base. Una volta realizzati i piani con la morfologia e i colori prelevati dai



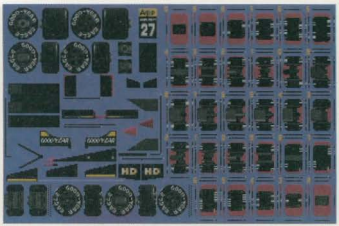


prospetti si passa al montaggio, effettuato prosizionando un piano sopra l'altro a partire dal basso (edificazione) e muovendolo nei vari fotogrammi sulla traiettoria desiderata."

L'ARTISTA:

Alfredo Siragusa si è diplomato al Liceo Artistico, usa numerose tecniche grafiche "tradizionali" e lavora da circa un anno sull'Amiga.

Il suo primo contatto con il mondo dei videogiochi è nato dall'incontro con Raffaele Valensise, creativo multimediale e software manager della Genias per il gruppo Holodream. Il primo lavoro è stata la sequenza introduttiva e parte dei fondali di *Top Wrestling* , subito seguito dall'intro di *Warm-Up* di cui si parla nell'articolo. I suoi prossimi progetti sono top secret...



ELENCONE

Si incrementa l'enciclopedico mega-elencone che, oltre atutti i numeri di Guida Videogiochi, comprende ora i titoli dal numero 1 al numero 11 di C+VG

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
3D Pool	Am./C64/CPC	Firebird	Biliardo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
3D Pool	MSX/ST	Firebird	Biliardo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
4 Soccer	C64/PC	Code Mast.	Football	13	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 7
500 cc Moto Manager	Am./C64/PC	Simulmondo	S. Cor. moto	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
688 Attack Sub	PC	Elec. Arts	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 6
Aargh	Am./ST	M. House	Azione	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Abrams Battle Tank	PC	Elec. Arts	S.comb.carri	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 5
After the War	ST/Am./PC/ST	Dinamic	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 14
Alex Kidd	Mega Drive	Sega						n° 15
Animator	PC	Autodesk	Creazione					n° 15
Aquanaut	ST	Addictive	Azione	12	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Arch Rivals		Bally Mid.						n° 15
Audio Digitizer	Amiga		Creazione					n° 14
Austerlitz	Am./PC	PSS	Wargame	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	-	n° 13
Action!		Gottlieb			-	-	-	n° 12
Assault City		Sega			-	-	-	n° 12
Astaroth	Am./PC/ST	Palace Softw.	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 11
Astro Marine Corps	Am./C64/CPC	Dinamic			-	-	-	n° 12
Astro Marine Corps	ST	Dinamic			-	-	-	n° 12
Axel Magic Hammer	Amiga	Gremlin	Platform	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Action Fighter	Am./Sp./C64	Mindscape	Rompim.	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Action Fighter	CPC/PC/ST	Firebird	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Adidas Beach Volley	Am./ST				-	-	-	n° 3
Adv. OCP Art Studio	ST/C64/CPC	Rainbird	Adv/azione	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Advanced Ski Sim.	Amiga	C. Masters	Sport	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
African Raiders 01	ST/Am./PC	Tomahawk	S.Rallye 4x4	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Airball	Am./ST	Microdeal	Az./sim.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Airball	Apple II GS		Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 7
Airball	C. Atari							Cons. n° 2
Airball	XE System	Atari						Cons. n° 1
Airbone Ranger	Amiga	Micropose	Az./sim.	14	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 5
Alex K./H. Tech W.	Sega	Sega	A./adv/edu.	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Alien Mind	Apple II GS	PBI	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	-	n° 1
Alienator	PC128 Prod.	Ubi Soft	Sh.'em-up	11	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 5
Alpha Mission	C.Nintendo	SNK						Cons. n° 1
Altered Beast	Am./C64/CPC	Activision	Arcade	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 9
Altered Beast	Console Sega							Cons. n° 1
Altered Beast	Console Sega	Sega	Arcade	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Altered Beast	ST	Sega	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
American pro Footb.	Console Sega							Con. n° 1
Anc. art of war at sea	Mac/PC	Broderbund	Wargame	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Andromeda Mission	Amiga	Demonware	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Apache Strike	PC EGA CGA	Activision	Azione	6	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 10
APB	Am./CPC	Domark	Arcade/adv.	11	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
APB	PC/ST	omark	Arcade/adv.	11	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Aquaman	Am./ST	Infrogames	Adv/azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Archipelagos	Am./PC/ST	Logotron	Strategia	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 5
Arena	Gottlieb							n° 1
Airbone Ranger	ST	Micropose	Az./simul.	14	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 5
Arkanoid	Am./A.IIG/C64	Taito	Arcade	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Arkanoid II	Am./CPC/ST	Imagine	Rompim.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Arkanoid II	Spectrum	Imagine	Rompim.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Arkanoid	ST	Taito	Arcade	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Astaroth	Amiga/ST	Hewson						n° 3
Asterix	ST	Çoktel Vi.	Strat./azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
B.A.T.	Am./C64							n° 9
B.A.T.	CPC/ST/PC							n° 9
Baal	Am./C64/ST	Psygnosis	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Bad Cats Williams								n° 12
Bad Company	ST	Logotron	Sh.'em-up	5	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Ballarena		Sisteme						n° 13
Bar Games	PC EGA,CGA	Accolade	Multiprova	5	☆☆☆	☆☆	☆	n° 11
Basketball Nightmare		Sega						n° 15
Batman the Movie	Am./C64/CPC	Ocean	Riflessione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Batman the Movie	Sp./ST	Ocean	Riflessione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Battle Outrun		Sega						n° 14
Battle Squadron	Amiga	Innerprise	Sh.'em-up	19,5	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Beach Volley	Am./C64	Ocean	Sport	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 12
Beach Volley	CPC/ST	Ocean	Sport	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 12
Becker CAD ST	Micro	Application	Creazione					n° 14
Beverly Hills Cop	ST	Tynesoft	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 12
Big Business	Am./C64-128	Magic B.	Simul.affari	16	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 15
Big Business	PC/ST	Magic B.	Simul.affari	16	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 15

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Black Lamp	Am./C64/Sp./ST	Action Game	Platform	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Black Tiger	Am./C64/CPC	US GoldArcade		13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Black Tiger	Sp./ST	US GoldArcade		13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Block Out	Am./PC	Rainbow Arts	Incastro	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 13
Blodia	NEC	Hudson Soft						n° 15
Blood Money	Am./PC/ST	Psygnosis	Sh.'em-up	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 13
Bloodwich Data D. 1	ST	Image Works	Ruolo	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Bloody Wolf	NEC	Data East						n° 12
Blue Angels	Am./C64/PC	Accolade	Acr.aerea	13	☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 13
Bomber Bob	Amiga							n° 11
Borodino	Am./PC	ARC	Wargame	15	☆☆☆☆☆	-	-	n° 12
Boulder Dash	Am./C64/PC	First Star	Azione/rifles.	6	☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 12
Bouncing Bluster	Apple II	Fantasia S..	Rompim.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Break'in	NEC	Naxat Soft						Co.n° 5
Bruce Lee Lives	PC	Toolworks	Sim.arti marz.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 13
Bobble Plus	Am./CPC/ST	Infogrames						n° 13
Budokan	PC	Elec. Arts	Sim.arti marz.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 12
Buggy Boy	Am./C64	Elite/Encore	C. di Buggy	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Buggy Boy	CPC/Sp.	Elite/Encore	C. di Buggy	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Bull Fight	NEC		Cream					n° 15
Bal. of Power 1990	Am./Mac/PC	Mindscape	Wargame	16	☆☆☆	-	-	n° 3
Ballistix	Am./ST	Psyclapse	Azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Balle Valley	Amiga	Hewson						n° 5
Barbarian	Am./C64/CPC	Palace Soft.	Sp. combat.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Barbarian II	Am./C64/CPC	Palace	Adv/arcade	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Barbarian II	Sp./ST	Palace	Adv/arcade	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Barbarian	ST	Palace Soft.	Sp. combat.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Bard's Tale II	Am./C64	Elec. Arts	Ruolo anim.	17	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 1
Bard's Tale III	Apple II GS	Elec. Arts	Ruolo anim.	17	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 1
Basket Ball Nightm.	Sega	Sega	Animazione	11	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Batman	Amiga	Ocean	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
Batman the C.Crus.	Am./C64/ST	Ocean	Adv/azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
Batman the C.Crus.	Spectrum	Ocean	Adv/azione	16	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
Battle Chess	Am./C64/PC/ST	Elec. Arts	Scacchi an.	19	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Battle Chess II	Am./PC	Interplay	Scacchi	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Bankok Knights	Am./C64	System 3	Combatti.	12	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Bankok Knights	CPC /Sp./ST	System 3	Combatt.	12	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Bard's Tale I	Am./Apple/ST	D. 2 faccia	Ruolo	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Bard's Tale I	C64/Mac/PC		Ruolo	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Battle of Napoleon	C64/PC	SSI	Wargame	16	☆☆☆	-	☆☆☆	n° 3
Battlehawks 1942	Am./PC/ST	Lucasfilm	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Battletech	Am./C64/PC	Infocom	Adv/azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 4
Big House	Gottlieb							n° 8
Bio Challenge	ST	Delphine Sof.	Strategia	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Bionic Commando	Am./C64/CPC	GO	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Bionic Commando	Sp/C. Nint.	GO	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Bit Medicus	CPC 6128							n° 8
Black Magic	Amiga	Procovision	Gi.di scale	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Black Tiger	Am./C64/ST	Capcom						n° 9
Blasteroids	Am./C64	Im. Works	Azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Blasteroids	CPC/MSX	Image W.	Azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Blood Money	Am./ST	Psygnosis	S.'em-up	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 4
Bloodwych	Am./ST	Imagew.	Ruolo	17	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 8
Bloody Wolf	C. Nec HE	System	Arcade	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
Blue Thunder	Lynx							Co. n° 3
Blue Angels	PC	Accolade	Sim.volo A.	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°
Bomber Raid	C. Sega							Co. n° 2
Bowls	Amiga		Bocce	12	☆☆☆	☆☆☆ ☆	-	n° 3
Bridge in V magg.	PC CGA	Bridgeur	Bridge	15	-	-	-	n° 5
Brainache	Spectrum		Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 10
Bubble Bobble	Am./ST/C64	Firebird	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Bubble Bobble	CPC/Sp.	Firebird	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Bumpy	CPC/ST	Loriciels	Az./strat.	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Burger Time	Mattel	Electr.						n° 6
Butcher Hill	Am./C64	Gremlin	Azione	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Butcher Hill	Sp./ST	Gremlin	Azione	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
C.Y.'S A.Trainer 2.0	PC CGA	Elec. Arts	s.volo acr.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 4
Cabal	Am./C64	Ocean	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	-	n° 11
Cabal	CPC/Sp./ST	Ocean	Azione	9	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Canvas	ST	Microdeal	Creazione					n° 15
Casino Games		Sega						n° 13
Centurion D. of Rome	Am./PC/ST	Elec. Arts						n° 13
Chambers of Shaolin	Am./ST	Grandslam	Combat.	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Chase H.Q.	NEC	Taito						Co.n° 5
Chase HQ	Am./C64	Ocean	Arcade	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Chase HQ	CPC/ST	Ocean	Arcade	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Chess Player 2150	ST	CP Software	Scacchi	19	☆☆☆☆☆	-	☆☆☆	n° 12
Chicago 90	Am./CPC/ST	Microids	Azione/strat.	8	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Clown O.Mania	Amiga	Starbyte	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Cobra Triangle		Nintendo						n° 14
Commando		Atari						n° 13
Continuum	Macintosh	-	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Crazy Shot	ST	Loriciel	Sparo	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Crime City		Taito						n° 13
Croc. per un Cadavere	ST	Delphine Sof.						n° 11
Crude Buster		Data East						n° 14
Cyberball	Am./C64/PC	Domark/Ten.						n° 12
Cyberball	Sp./ST	Domark/Ten.						n° 12
Cyclone		Williams						n° 15
California Games	Ap. II/C64	Epyx	Sport mul.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
California Games	C. Sega							Co. n° 1
California Games	CPC/PC/Sp.	Epyx	Sport mul.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
California Games	Lynx							Co.n° 3
Capone	Amiga	Actionw.	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Captain Blood	Am./C64/CPC	Infrogames	Adv/strat.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 1
Captain Silver	C. Sega	Sega	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Carrier Command	Am./C64/CPC	Rainbird	Strategia	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Carrier Command	PC/ST	Rainbird	Strategia	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Casino Games	C. Sega							Co. n° 2
Castelvania	C. Nintendo	Nintendo						n° 3
Castle Warrior	Am./ST	Palace Soft.						n°2
Cav. Hugh-Lympics	C64/PC	Elec. Arts	Multiprova	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Chamonix Challenge	Am./C64/CPC	Infrogames	Alpinismo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Chamonix Challenge	PC/ST	Infrogames	Alpinismo	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Chaos Strikes Back	ST FTL	Micropose						n° 6
Chariots of Wrath	A./C64/ST	Impressions	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Chase H.Q.	Taito							n°2
Chess Master 2100	PC	The Sof. T.	Scacchi	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 9
Chicago 30'S	CPC/C64/Am.	US Gold	Azione	5	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Chicago 30'S	MSX/Sp./ST	US Gold	Azione	5	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Chuck Yaeger's A.F.T.	App. II/C64	Elect. Arts	Sim.volo acr.	14	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Chuck Yaeger's A.F.T.	CPC/PC	Elect. Arts	Sim.volo acr.	14	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Circus Attractions	C64	G. Goblins	Multiprova	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
City Connection	C. Nintendo	Jaleco						Co. n° 3
Cloud Master	Console Sega	Sega	S.'em-up	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Curse of the Az. Bonds	C64/PC	SSI	Ruolo	15	☆☆☆☆	☆☆	-	n° 10
Cyberball 2072	Atari							n° 10
Colossus Chess 4	Spectrum	CDS	Scacchi	15	☆☆☆	-	-	n° 5
Conflict Europe	Amiga	Mirrorsoft	Wargame	16	☆☆☆☆☆	-	☆☆☆☆☆	n° 7
Continental Circus	Am./C64/CPC	Taito						n° 7
Continental Circus	PC/Sp./ST	Taito						n° 7
Cosmic Pirate	Am./ST	Palace Soft.	Arcade/stra.	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Crack	Amiga	Linel	Rompimat.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Crazy Cars	Am./CPC/PC	Titus	Corsa auto	15	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Crazy Cars II	Am./CPC/ST	Titus	Corsa auto	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Crazy Cars	Mac/ST	Titus	Corsa auto	15	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 1
Crossbow	Con.	Atari						Co.n° 2
Crossbow	XE System	Atari						Co. n° 1
Custodian	Am./ST	Hewson	Sh.'em-up	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Cybermind	ST	Ubi Soft	Rifl/azione	12	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Cybernoid	Am./C64/CPC	Hewson	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Cybernoid II	Am./C64/CPC	Hewson	Sh.'em-up	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Cybernoid II	Sp./ST	Hewson	Sh.'em-up	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Cybernoid	Spectrum	Hewson	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Cyborg Hunter	Cons. Sega							Co. n° 2
Dark Chambers	XE System	Atari						Co. n° 1
Dark Fusion	CPC/Sp.	Gremlin	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 5
Dali 3 ST ALM								n° 11
Damocles	Am./PC/ST	Active	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Danger Castle	Amiga	Kunert Soft	Platform	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Darius +	Am./ST	The Edge	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 14
Dark Century	PC/ST	Titus	Az./strat.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 15
Dark Chambers	XL/XE	Atari	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 13
Dead Angle	Sega	Sega	Arcade	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Deep blue	NEC		Sh.'em-up	7	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Deluxe Production	Amiga	Elec. Arts						n° 11
Deluxe Strip-Poker	Am./PC/ST	Deluxe	Azione	11	☆☆☆☆☆☆	-	☆	n° 13
Didot	ST	ALM	Creazione					n° 14
Digital Champ	NEC		Naxat Soft					n° 12
Donkey Kong Classics		Nintendo						n° 15
Doramon	PC Engine	Hudson Soft	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 14
Doramone	NEC	Hudson Soft						n° 15
Double Dribble		Nintendo						n° 14

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Dragon Breed		Irem						n° 13
Dragon Spirit	Am./ST/CPC	Tengen	Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Dragon Strike	PC	SSI						n° 14
Dragon Wars	C64	Interplay	Ruolo	11	☆☆☆	☆	☆	n° 13
Dragon's Kingdom	Am./C64	Genias						n° 14
Dragon's Lair	PC/ST	Interactive M.	Arcade	13	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Dragon's Lair	Am./C64	Interactive M.	Arcade	13	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Drivin' Force	Am./ST	Digital Magic	Arcade	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
Dynasty Wars	Am./C64/CPC	Capcom						n° 12
Dynasty Wars	Sp./ST	Capcon						n° 12
Dark Side	C64/CPC/PC	Incentive	Strategia/az.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Dark Side	Sp./ST	Incentive	Strategia/az.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Datastorm	Amiga	Soren	Sh.'em-up	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Deflektor	Amiga	Gremlin	Riflessione	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Deja Vu II	Am./Mac./ST	Mindscape	Adventure	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Deluxe Paint III	Amiga	Elec. Arts						n° 4
Day of the Viper	ST	Accolade	Arcade/adv.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Decathlon	Atari	Activision						Con. 4
Deflector II	Amiga	Gremlin	Riflessione	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Dizzy Treasure Island	Spectrum	Code Maste.	Adv./azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Dogs of War	Am./ST	Elite	Azione	6	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Double Dragon	Atari	Activision						Con. 4
Demon Stalders	PC/C64	Elec.Arts	Gauntlet	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Denaris	Amiga	Rainbow A.	Azione	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Denaris	C64	Rainbow A.	Azione	19	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Desert Falcon	VCS 2600	Atari						Co. n° 3
Destroyer	Amiga	Epyx	comb. nav.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Destroyer	A.II GS/CPC	Epyx	comb. nav.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Destroyer	PC	Epyx	comb. nav.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Dominator	Am./C64	System 3	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Double Dragon	Am./C64	Sega	Azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Double Dragon	C. Sega/Sp.	Sega	Azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Double Dunk	VC 2600	Atari						Co. n° 1
Dragon Ninja	Am./CPC/C64	Ocean	Arcade	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Dragon Ninja	Sp./ST	Ocean	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
Dragon Power	Con.Nintendo	Bandai						Co. n° 3
Dragon Spirit	Am./C64/CPC	Domark						n° 7
Dragon Spirit	C. Nec	Namco						Co. n° 1
Dragon Spirit	Sp./ST	Domark						n° 7
Dragon's Layer	Amiga	Readysoft	Dis. an.int.	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n°2
Dragons Breath	Am./ST	Palace Sof.						n° 8
Dragonscape	Am./ST	H.Software						n°2
Dugger	Am./ST	Linel	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Dungeon Explorer	Console Nec	Hudson Soft	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
Dungeon Master	ST	FTL						n° 1
Dynamite Dux	Console Sega							Co. n° 1
Echelon	Am./C64/PC	Access	Simulazione	12	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n°2
Electrocop		Atari						n° 15
Elvira, Sig. della Notte	Am./C64/	Horrorsoft	Adv.animata	19	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 12
Elvira, Sig. della Notte	PC/ST	Horrorsoft	Adv.animata	19	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 12
Esc. From the Planet...	Am./C64	Tengen						n° 12

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Esc. From the Planet...	PC/ST	Tengen						n° 12
Escape from Hell	PC	Elec. Arts	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 14
European Superleague	ST	CDS	Sim.calcio	8	☆☆☆☆☆	-	☆☆☆	n° 15
Extase	Amiga	Cryo	Azione/rifl.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 15
Exterminator		Gottlieb						n° 12
Eye of Horus	Am./PC	Logotron	Adv./azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Elvira and the Party M.		Bally						n° 10
Emperor of the Mines	ST	Impressions	Sim./econ.	8	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Eye of Horus	Am./ST	Logotron	Adv./azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
European Superleague	Am./C64/CPC	CDS						n° 7
European Superleague	Sp./ST	CDS						n° 7
Excitebike	Nintendo							n° 6
Explora	Amiga/ST	Infromedia	adv. grafica	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Explora II	Amiga	Infromedia	Adventure	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 6
Fetiche Maya	ST	Silmaris	Adventure	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
F-15 Strike Eagle II	PC e comp.	Micropose	Sim.di volo	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 7
F.Break Basket-Ball	Amiga							n° 4
F16 Combat Pilot	PC	Digital Integr.	Sim.volo	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 3
F 14 Tomcat	Atari	Absolute						Cons. n° 5
Fallen Angel	Amiga	7 Screen	Beat'em-up	10	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 14
Fantasy Zone	PC Engine	Avenue	Arcade	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 14
Ferrari Formula One	Am./PC/ST	Elec. Arts	Simulazione	8	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Fiendish Freddy's	Am./CPC	Mindscape	Azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Fiendish Freddy's	PC/ST	Mindscape	Azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Fighter Bomber	Am./C64/PC	Activision	Simulazione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Fighter Bomber	Sp./ST	Activision	Simulazione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Fighting Soccer	Am./C64/CPC	Activision	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Fighting Soccer	Sp./ST	Activision	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Final Command	ST	Ubi Soft	Adv./icone	14	☆☆☆☆☆	-	☆☆☆☆	n° 13
Fire	Am./ST	ND Product.	Sh.'em-up	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 12
Fire Brigade	Am./Mac	Panther G.	Wargame	17	☆☆☆☆☆	-	-	n° 15
Fire Brigade	PC/ST	Panther G.	Wargame	17	☆☆☆☆☆	-	-	n° 15
First Person Pinball	PC./ST	Tynesoft	Flipper	3	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 11
Foot. Man. W. Cup E.	Am./C64/MSX	Addictive	Calcio man.	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
Foot. Man. W. Cup E.	PC/ST	Addictive	Calcio man.	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
Footbal. of the Year 2	Am./C64/ST	Gremlin	Calcio man.	6	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 14
F. Bar. W. Cup K. Off	Am./C64	Reflex	Calcio					n° 11
Fred	Am./PC/ST	UBI Soft	Arcade/adv					n° 11
Fred	Amiga	Ubi Soft	Arc./adv.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Freddy Hardest	Am./C64	Dinamic	Beat'em-up	8	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 14
Freddy Hardest	CPC/Sp.	Dinamic	Beat'em-up	8	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 14
Full Metal Planete	ST	Infogrames	Strat./warg.	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 14
Face Off	ST	Anco	Hockey ghiac	12	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 3
Falcon	Am./Mac/PC	Holobyte	Sim.volo	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Falcon	Sp./ST	Holobyte	Sim.volo	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Falcon the M.Disk-V1	Am./ST	Spectrum H.	Simulazione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Fiendish Freddy's	Amiga	Mindscape	Multiprove	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Final Frontier	PC CGA EGA	PSS	Wargame	11	☆☆	☆☆	-	n° 6
Final Lap	Namco							n° 4
Fire King	C64	M. Forte/SSG	Adv. An.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
First Strike	C64	Elite	comb.aereo	12	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Fire Power	Amiga	Micro Illusion	az./strat.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Fire Zone	C64/PC	PSS	War.mappa	14	☆☆☆	-	☆☆	n° 4
Flyng Shark	C64/CPC	Firebird	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 2
Flyng Shark	Sp./ST	Firebird	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 2
FM Melody Maker	ST	Upgrade						n° 8
Foft	Am./PC	Gremlin	Simulazione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Foft	ST	Gremlin	Simulazione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Forgotten Worlds	Amiga	Capcom	Arcade	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Forgotten Worlds	Con. Sega	Sega						Co. 4
Freedom Force	Con. Nintendo	Sunsoft						Co. n° 3
Fright Night	Amiga	Microdeal	Az./Orrore	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 4
Fusion	Am./ST	Elect. Arts	Az./strategia	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Futbol Champ	Inor							n° 5
Future Sport	ST	Actual Scree.	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Galactic Conqueror	ST	Titus	Sh. em-up	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Galaga	Con. Nintendo	Nintendo	Arcade	3	☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 10
Galaxy Force	Sega	Sega	Arcade	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
G.P. Tennis Manager	Am./C64	Simulmondo	Arcade/az.	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 14
G.P. Tennis Manager	PC/ST	Simulmondo	Arcade/az.	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 14
Galaga 88	PC Engine	Namcot	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 14
Galaxy Force II	Sega/ST	Activision	Arcade	10	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Gates of Zendocon		Atari						n° 15
Ghostbusters II	Am./C64/CPC	Activision	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Ghostbusters II	PC/Sp./ST	Activision	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆		n° 11
Ghouls'n Ghosts	Am./C64/CPC	Capcom	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Ghouls'n Ghosts	Am./ST	Capcom	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Ghouls'n Ghosts	Sp./ST	Capcom	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Gods of Whrath	C64		Arcade					n° 11
Golden Axe		Sega						n° 12
Grand National	Amiga	Elite	Cavalli/strat.	9	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
Garfield: Winter's Tail	ST	The Edge	Azione	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Gary Lineker's Hot Shot	C64/CPL/Sp.	Gremlin	Football	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 3
Gates of Zendocon	Linx							Co. n° 3
Gauntlet II	Am./C64/CPC	US Gold	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Gauntlet II	Spectrum	UD Gold	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Gemini Wings	C64	Virgin	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Gemini Wings	ST	Virgin	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Ghost'n Goblins	C16/C64/CPC	Capcom	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Ghost'n Goblins	Nint./Sp.	Capcom	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Ghostbusters	Ap.IIe/800 XL		Adv/az.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Ghostbusters II	Am./C64/CPC	Activision						n° 7
Ghostbusters II	PC/ST/Sp.	Activision						n° 7
Ghostbusters II	Sega	Sega	Adv/az.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Ghostbusters	Sega	Sega	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Ghouls'n Ghosts	Am./Sega	Capcom						n° 5
Ghouls'n Ghosts	C64/CPC/PC	Capcom						n° 5
Ghouls'n Ghosts	Sp./ST	Capcom						n° 5
Giganoid	Am./A. II GS	Swiss C. Arts	Rompim.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Giganoid	CPC/PC	Swiss C. Arts	Rompim.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Golvellius	Con. Sega	Sega	Arcade/adv.	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Goonies II	Nintendo							n° 1

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Grand Monster Slam	Am./C64/PC	G. Goblins	Azione	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 5
Grand Monster Slam	ST	G.n Goblins	Azione	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 5
Grand Prix Circuit	C64	Accolade	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Grand Prix Master	Am./CPC/PC	Dinamic	Sim.corsa	10	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Grand Prix Master	MSX/ST	Dinamic	Sim.corsa	10	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Gravity	Am./PC/ST	Imageworks						n° 6
Great Courts	Am./ST	Ubi Soft	Tennis	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Great Golf	Con. Sega	Sega	Golf	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Gridiron	Am./ST	B. Soft.	Sim.sport	5	☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 9
Guerilla War	C64/CPC/Sp.	Imagine	Arcade	3	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
Gumshoe	C. Nintendo	Bandai						Co. n° 1
Gun Smoke	CPC/MSX	Capcom	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Gun Smoke	Nintendo	Capcom	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Gunhed	Console Nec							Co. n° 2
Gunship	Am./C64/CPC	Micropose	Simulaz.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Gunship	MSX/PC	Micropose	Simulaz.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Gunship	Sp./ST	Micropose	Simulazi.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
H.A.T.E.	C64/Col.	Gremlin	Sh.'em-up	9	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
H.A.T.E.	Sega/ST	Gremlin	Sh.'em-up	9	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
Hang-on		Sonic						n° 14
Hard Drivin'	Am./C64	Tengen	Arcade	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Hard Drivin'	CPC/PC	Tengen	Arcade	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Harpoon	PC	PSS	Warg.e nav.	14	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 15
Harricana	Am./CPC	Loriciel	sim. rallye					n° 11
Harricana	PC/ST	Loriciel	sim. rallye					n° 11
Hell Raiser	Amiga	Exocet Soft.	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Highway Patrol II	ST	Microids	C. auto/strat.	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 12
Hockey Pista	ST	Lindasoft						n° 12
Home Office Kit	Amiga	The Disk C.						n° 12
House Music System	CPC	Esat						n° 11
Hoyle's Book of Games	Amiga	Sierra	Gioco carte	16	☆☆☆☆	-	☆☆☆	n° 15
Hard Drivn'	Con. Atari	Tengen						n° 6
Hawkeye	Am./C64	Thalamus	Azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Heavy Metal	Am./C64/PC	Accen						n°2
Heavy Unit	Taito							n° 3
Hellraiser	ST	Exocet	Sh.'em-up	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Hero's Quest	PC IBM eC.	Sierra						n° 8
Heroes of the Lance	Am./ST	SSI	ruolo/arc.	14	☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 1
Hi Ball	Tecnoplay							n° 5
Highway Patrol	CPC 6128	Microids	Az.s/strat.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Hillsfar	C64/PC/ST	SSI	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Hogan's Alley	Nintendo							n° 1
Hollywood Heat		Premier						n°2
Hostile All Terrain	CPC	Gremlin	Azione	14	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
Hot Chase		Konami						n° 5
Hoyle	PC	Sierra on Line	Rifles.carte	13	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 8
Hot Rod	Am./C64/CPC	Activision						n° 10
Hot Rod	Sp./ST	Activision						n° 10
Hyperdome	ST	Exocet	Sh.'em-up	10	☆☆	☆☆☆	☆☆	n°
I Play 3D Soccer	Am./64/PC/ST	Simulmondo						n° 14
Ice Hockey		Nintendo						n° 13

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Imperium	Am./ST	Elec. Arts						n° 13
Insecotr X		Atari						n° 11
Interf. Midi Trilogic	Amiga	Creazione						n° 14
Interphase	Am./ST	Imageworks	Azione/str.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
It Came from the Des.	Amiga	Cinemaware	Storia Inter.	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 14
Italy 1990	Am./C64/PC	US Gold	Sim.calcio	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 14
Ivanhoe	Amiga	Ocean	Arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Harricana	Am./CPC	Loriciel	sim. rallye					n° 11
Harricana	PC/ST	Loriciel	sim. rallye					n° 11
I Ludicrus	Am./ST	Actual Scre.	Combattim.	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Ice Hockey	Nintendo							n° 6
Ikari Warriors	Amiga	SNK	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Ikari Warriors	C16/C64/CPC	SNK	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Ikari Warriors	Nint./PC	SNK	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Ikari Warriors	Sp./ST	SNK	Arcade	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Il Libro della Giungla	ST	C.-C./Nathan	azione/adv.	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Image Partner ST	Upgrade							n° 9
Impos. Mission Linx								Co. n° 3
Indiana Jones Action	Am./CPC/C64	Lucasfilm	Piattaforme	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 7
Indiana Jones Action	Sp./ST	Lucasfilm	Piattaforme	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n°7
I. J. and the Last Crus.	Am./PC/ST	Lucasfilm	Adv/az/strat.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
I. J. l'Ultima Crociata	PC e comp.	Lucasfilm	Avv.Grafica	18	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 8
Infestation	A./ST	Psygnosis						n° 9
International Karate +	Amiga	System 3	Karate+	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
International Team Sp.	C64	Mindscape	Sim.sport.	12	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 7
Interphase	Am./ST							n° 9
Iss	Am./C64	Electr. Dreams	Azione	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
Iznogoud	CPC/PC/ST	Infogrames	Adv/azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 1
Jaws	C64/ST	Screen 7	Az./strategia	16	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 6
Jug	Amiga	Microdeal	S.-up/labir.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Jumping Jack Son	ST	Infogrames	Azione/strat.	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Karateka	Ap./C64/ST	Broderbund	Azione	10	☆☆☆	☆☆	☆	n° 3
Kayden Garth	ST E	AS	Strat./azione	9	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 11
Kenny Dalglish Soccer	Amiga	Impressions	Azione	6	☆☆	☆☆	☆☆	n° 12
King's Knight	Nintendo	Square						Co. n° 5
Klax	ST	Domark/Tengen						n° 12
Knight Force	Am./CPC/C64	Titus	C. vista lat.	13	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 11
Kn.t of the Crystallion	Amiga	US Gold						n° 14
Knight Rider	NEC	Pack Video						Co. n° 5
Kenseiden	Con. Sega	Sega	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 3
Kick Off	ST	Titus	Football	15	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 6
Kid Icarus	Console Nint.	Nintendo						Co. n° 1
King Dong								n° 7
King of the Beach	PC EGA CGA	Electr.Arts	Pallavolo	15	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 3
King Quest IV	Apple II GS	Sierra on Line	Adv/animata	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
King Quest IV	PC/ST	Sierra on Line	Adv/animata	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
Killing Game Show	Am./C64/ST	Psygnosis						n° 10
Kingdoms of England	Amiga	Inco. Software	Adventure	16	☆☆☆☆☆	-	☆☆☆☆	n° 10
Knight Force	Am./PC/ST	Titus	C.vista lat.	13	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Kult	Am./PC/ST	Exxos	Avventura	16	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 5
La Q.de l'Oiseau du T.	PC/ST	Infrogames	Adventure	17	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 5

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidaviд.
Last Duel	Am./64/CPC	Capcom	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Last Duel	Sp./ST	Capcom	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Laser Squad	Am./CPC/MSX	Reflex	Strategia	13	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 10
Lancaster it's Real	Am./ST	Actual Screen	Azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Laser Squad	Am./CPC/ST	Reflex	Strategia	14	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 11
Laser Squad	MSX	Reflex	Strategia	14	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 11
Legend of Hero Tonma		Irem						n° 13
Legendary Axe		NEC						n° 15
LHX Attack Chopper	PC	Elec. Arts	Sim./azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 14
Loom	Am./PC/ST	Lucasfilm	Adventure					n° 11
Life Force		Nintendo	Konami					Con. 4
Le avventure di Link	C. Nintendo							Co. n° 1
Le Maitre Absolu	CPC	Ubi Soft	Ruolo	15	☆☆☆☆	☆	☆	n° 5
Led Storm	Am./C64/ST	Capcom	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Led Storm	CPC	Capcom	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Legend of Djel	Amiga	Tomahawk						n° 7
Legend of The Sword	Am./ST/PC/ST	Rainbird	Adv.grafica	16	☆☆☆☆	-	-	n° 1
Legend of The Sword	ST	Rainbird	Adv.grafica	16	☆☆☆☆	-	-	n° 1
Legend of Zelda	C. Nintendo	Nintendo	Adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Legend of Zelda	ST	CRL	Wargame	13	☆☆☆☆☆	☆	☆☆☆☆	n° 5
Lombard Rally	PC/ST	Mandarin S.	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Loom	Am./PC	Lucasfilm						n° 4
Lord of the Rising Sun	Amiga	Cinemaware	Azione/strat.	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 5
Lord of the Sword	Sega	Sega						n°2
Lucky	Am./PC/ST	Delphine S.						n°2
M1 Tank Platoon	PC	Micropose	S.comb.Carri	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 9
Mac Rider	C. Nintendo	Nintendo	adv/azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Mach 3	Am./CPC/PC	Loriciels	adv/azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Mach 3	PC 128/ST	Loriciels	adv/azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Manhunter 2	PC	Sierra	adv.grafica	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Manhunter S. Francisco	PC/ST	Sierra	adv./grafica	17	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 10
Mario Bros	XE System	Atari						Co. n° 1
Master Video Spatial		Pedretti						n° 5
Mayday Squad	C64/PC/ST	Tynesoft	strat/azione	10	☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 5
Mazemania	Spectrum	Hewson	azione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Mega Tech	System Sega							n° 9
Menace	Am./C64	Psygnosis	azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Menace	PC/ST	Psygnosis	azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Metal Gear	C. Nintendo	Ultresoftware						Co. n°3
Mazemania	C64	Hewson	azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Mega Man		Nintendo						n° 13
Midnight Resistange		Data East						n° 13
Midwinter	Am./PC/ST	Micropose	azione					n° 11
M. Tyson's Punch-Out		Nintendo						n° 13
Mindbender	Amiga	Gremlin	Riflessione	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Moonwalker	Am./C64/CPC	US Gold	Azione	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Moonwalker	Sp./ST	US Gold	Azione	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Mot	PC	Opera Soft	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 12
Moto Roader	NEC	NCS						n° 13
Mousin' Aroung	Bally							n° 15
Murder	Am./C64	US Gold						n° 15

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Murder	PC/ST	US Gold						n° 15
Murder in Space	Am./PC/ST	Infogrames						n° 14
Mickey Mouse	Am./C64/CPC	Gremlin	azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Mickey Mouse	ST	Gremlin	azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Mickey Mousecapade	C. Nintendo	Capcom						Co. n° 2
Micropose Soccer	Am./C64/CPC	Micropose	azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Micropose Soccer	PC/Sp./ST	Micropose	azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Might and Magic	PC	N. W. Comp.	ruolo	14	☆☆☆☆	-	☆	n° 5
M. Tyson's Punch Out	Nintendo							n° 1
Millenium 2.2	Am./PC/ST	El. Dreams	Strategia/az.	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Missing in Action		Konami						n° 9
Modem Wars	C64/PC	Electr. Arts	War/azione	15	☆☆☆	☆☆☆	☆	n° 5
Monster Demolition	Linx							Co. n° 3
Moonwalker	Am./PC/ST	US Gold						n° 5
Motocross	PC CGA EGA	Gamestar	Motocross	14	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Motor Massacre	Am./ST	Gremlin	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Mr. Heli	Am./C64/CPC	Firebird	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Mr. Heli	Sp./ST	Firebird	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Navy Moves	Am./C64/MSX	Dinamic	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Naxat Open	Console Nec	Naxat Soft						Co. n° 1
Mig 29 Soviet Fighter	Spectrum		Comb.aereo	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 10
Mystery of the Mummy	Amiga	Rainbow A.	Adv./icone	15	☆☆☆☆	-	☆	n° 10
Naxat Open	PC Engine	Naxat	Sim. sport.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Neutopia	NEC	Hudson Soft						Co. n° 5
Nevermind	Amiga	Psygnosis	Rifles./az.	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Night Hunter	PC/ST Ubi	Soft	Arcade/adv.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 11
Night Hunter	ST	Ubi Soft	Arcade/adv.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 11
New Zealand Story	A./C64/ST	Ocean	Arcade	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Night Dawn	Amiga	Magic By.	Az./rifles.	13	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Nitro Boost	ST	Code Mast.						n° 4
Nebulus 2	Amiga	Hewson						n° 10
Necris Dome	Spectrum	Code Mast.	Adventure	13	☆☆☆☆☆	-	-	n° 10
Nil Dieu Vivant	Am./ST	Chip	Az.e.ruolo	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Noriko	Console Nec	Hudson						n° 3
Obliterator	Am./CPC/ST	Psygnosis	Comb. nav.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Off the Wall	VCS 2600	Atari						Co. n° 3
Ooze	ST	Dragonware	Adventure	15	☆☆☆☆☆☆	-	☆☆☆☆☆	n° 10
Ordyne	Console NEC	Namco						Co. 4
Operation Thunderbolt	Am./ST	Ocean						n° 9
Operation Wolf	Am./CPC/C64	Ocean	Azione	19	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Operation Wolf	ST	Ocean	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Oliver and Company	ST	Cocktel V./N.	Azione	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Onslaught	Amiga	Hewson	Strat./az.	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Ordyne	NEC	Namco						n° 12
Oxxonian	A./C64	Time Warp	Azione/rifl.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Out Run 3D	Sega							n° 6
Out Run	Amiga	US Gold	Arcade	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Out Run	C64/CPC/PC	US Gold	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°1
Out Run	MSX	US Gold	Arcade	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Out Run	Sp./ST	US Gold	Arcade	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Oxxonian	Am./C64/ST	Micro Partner						n°2

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Pac-Man								n° 7
Pacland	Am./C64/MSX		Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Pacland	ST/Sp.	K7	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Paper Boy	Am./C16/C64	Elite	Azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Paper Boy	CPC/PC/ST	Elite	Azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Paper Boy	Spectrum	Elite	Azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
P 47	ST/CPC	Firebird	Arcade	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 14
Pang		Mitchell						n° 12
PC Globe	PC	Nathan	G. relazion.	17	☆☆☆☆☆	-	-	n° 13
Pictionary	Am./PC/ST	Domark	G. di società	12	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 12
Pinball Magic	Amiga	Loriciel	Flipper	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 12
Pop Up	Am./PC/ST	Infogrames						n° 13
Populous	Am./PC/ST	Elec. Arts	Rifles./az.	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Predator	Am./C64	Activision	Sh.'em-up	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Predator	Sp./ST	Activision	Sh.'em-up	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Prince	ST	ARC	Wargame	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 13
Pro Powerboat at Sim.	Sp./C64	Code Masters	C. Nautica	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Pro Tennis Tour	Am./CPC	Ubi Soft	Sim.sport	19	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Pro Tennis Tour	PC/ST	Ubi Soft	Sim.sport	19	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Projectyle	Am./ST	Elec. Arts						n° 13
Puffy's Saga	Am./ST	Ubi Soft	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Punk and Jump		Sisteme						n° 13
Passing Shot	Am./C64/MSX	Imageworks	Arcade	9	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 9
Passing Shot	Sega/ST	Imageworks	Arcade	9	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 9
Personal Nightmare	Am./ST	Horrorsoft	Adv. anim.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Pete Rose Pen.Fever	PC	Gamestar	Baseball 3D	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n°2
PC Kid	Cons. NEC	Hudson						Co. 4
Phantomas	Spectrum	Code Maste.	Adv./azione	12	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Phantom Fighter	Am./PC	Martech	Sh.'em-up	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Phobia	Am./C64/ST	Image Work	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Platoon	Am./C64/CPC	Ocean	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°1
Platoon	PC/Sp./ST	Ocean	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Police Force		Williams						n° 9
Police Quest	Am./Mac/PC	Sierra	Adv./anim.	13	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 7
Police Quest II	PC	Sierra	Adv./anim.	13	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 9
Populous	A./PC/ST	Electr. Arts	Sim/strat.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Populous Data Disk	Am./ST	Electr. Arts	Strategia	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Poseidon Wars 3D	Cons. Sega	Sega	Arcade	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Power Drift		Sega						n°2
Powerdrome	Am./ST	Electro. Arts	Simulazione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Prehistoric Isle in 1930		SNK						n° 7
Prison	Am./ST	Chrysalis	Az./adv.	8	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 3
Project Firestart	C64	Electr. Arts	Arcade/adv.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
Prospector	Amiga	Logotron	Riflessione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Psyco-Fox	Cons. Sega	Sega	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Quarterstaff Max	Mac II	Infocom	Ruolo	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Queen of the Peacock		Sega						Co. n° 5
R.C. Pro-Am		Nintendo						n° 13
Railroad Tycoon	PC	Micropose	Simul.econ.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
RC Grand Prix		Sega						n° 13
Red Storm Rising	C64/PC/ST	Micropose	Sim.sot.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Robo Warrior	Nintendo	Jaleco	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Rock'n Roll	Amiga	Rainbow Arts	Az./rifl.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 11
Rommel	C64	SSG	W. mappa	15	☆☆☆	-	-	n° 11
Rommel	PC	SSG	W. mappa	15	☆☆☆	-	-	n° 11
R-Type	A./C64/ST	Activision	Arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 4
R-Type	Cons. Sega	Sega	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Rad Racer	Nintendo							n° 6
Raffles	A./ST/CPC	The Edge	Azione/adv.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Rainbow Warrior	C64/ST	Micro Style	Az./ecolog.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Raider	Amiga	Impressions	Azione	8	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Rainbow Island	A./ST	Firebird	Arcade	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 7
Rampage	C64/ST		Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Rampage	Cons. Sega	Sega	Arcade	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Ramrod	Amiga	Gremlin						n° 3
Ramrod	ST	Gremlin						n° 3
Rastan	Cons. Sega							n° 5
Raven Primo								n° 1
Rambo 3	Cons. Sega	Sega						Co. n°4
Red Heat	Am./C64/CPC	Ocean	Azione	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Red Heat	Sp./ST	Ocean	Azione	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Real Time	Amiga	Adept Dev.						n° 8
Red Storm Rising	C64/PC/ST	Micropose	C.sottomar.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 7
Reggie Jackson Baseball	Console Sega							n° 5
Renegade	C64/CPC/Sp.	Imagine	Azione/com.	15	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Renegade III	C64/CPC/Sp.	Imagine	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Rick Dangerous	Am./C64/ST	Firebird	Piattaforme	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Road Blasters	Am./C64/Sp.	US Gold	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Road Blasters	ST	US Gold	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Road Runner	VCS 2600							Co. n° 3
Road Wars	Am./C64/Sp.	Mel. House	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Robocop	Am./ST/C64	Ocean	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Robocop	Apple II/CPC	Ocean	Arcade	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Robocop		Data East						n° 1
Robocop	MSX	Ocean	Azione	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Robowarrior	C. Nintendo	Jaleco						Co. n° 3
Rock Primo								n° 1
Rocket Ranger	Am./ST/64/PC	Cinemaware	Azione/strat.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Roc. Ate My Hamster	C64/Sp.	Code Mast.	Simulazione	15	☆☆☆☆	☆	☆☆☆☆	n° 5
Roller Coaster Rumbler	Am./ST	Tynesoft	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Roy of the Rovers	C64/ST	Gremlin	Sport/adv.	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 3
Run the Gauntlet	Am./C64/CPC	US Gold	Multiprova	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Run the Gauntlet	Sp./ST	Ocean	Sport/corse	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Running Man	Am./C64	Grandslam	Azione	11	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Rush'n Attack	C. Nintendo	Konami						n° 1
S.P.Y Special Project		Konami						n° 8
Safari Guns	Am./ST	New Deal	Azione	10	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Sargon IV	Macintosh	Spinnaker S.	Scacchi	18	☆☆☆☆	☆☆☆	-	n° 5
Savage	CPC	Firebird	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
S.T.U.N. Runner		Atari						n° 15
Scramble Spirit	C.Sega	Sega	Sh.'em-up	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Shadow Dancer	Sega							n° 15

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Shufflepuck Cafe	Am./CPC/PC	Broderbund	Azione	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 13
Shufflepuck Cafe	Macintosh	Broderbund	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Side Arms	NEC	Avenue						Co. n° 5
Side Arms Special	NEC	Namco						n° 13
Sideshow	Amiga	Actionware	Sparo	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Sim City	Am./C64/PC	Maxis/Inf.	Strat./sim.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆	-	n° 11
Simon's Quest	Nintendo							n° 15
Ski or Die	Am./C64/PC		Simul. sport					n° 11
Skidoo	PC	Coktel V.	Strategia/az.	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	-	n° 11
Sly Spy Secret Agent	Amiga	Ocean						n° 15
Sly Spy Secret Agent	C64	Ocean						n° 15
Sly Spy Secret Agent	PC	Ocean						n° 15
Sly Spy Secret Agent	ST	Ocean						n° 15
Snoopy	ST	Edge	Az./ricerca	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Soccer	Atari							n° 13
Soleil Noir	ST	Opera Soft	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Son Son II	NEC	NEC	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
Space Invaders	Atari							n° 13
Space Invaders	NEC	Taito						n° 15
Space Quest III	Am./PC/ST	Sierra	Adv. anim.	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Space Rogue	Am./Ap.II/C64	Origin Syst.	Az./strat.	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 13
Space Rogue	Mac/PC	Origin Syst.	Az./strat.	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 13
Spack	ST	ESAT	Utility					n° 13
Spellcaster	Sega							n° 12
Spy vs Spy II	Am./CPC/ST	First Star	Azione	8	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Spy vs Spy II	MSX/Sp.	First Star	Azione	8	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 11
Star Breaker	A./ST	ARC	Az./rifles.	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 13
Stargate	Atari							n° 13
Steel	Am./ST		Az./labirin.	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 13
Stormlord	ST	Hewson	Azione/adv.	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Stos	ST	Mand. Soft.						n° 12
Stunt Car	Am./C64	Micro Style	Azione	19	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Stunt Car	PC/ST	Micro Style	Azione	19	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Super Shinobi	Mega Drive	Sega						n° 12
Super Volley-Ball	NEC	System V						n° 13
Super W.B. in Monst.	Am./ST	Activision	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Superleague Soccer	Amiga	Impressions	Strategia	7	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 11
Switchblade	Amiga	Gremlin	Piattaforme	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 12
Scramble Spirits	Cons. Sega	Sega						Co. 4
Scorpion Amiga	Digital M.		Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
Secret Quest	VCS 2600							Co. n° 1
Shadow of the Beast	Amiga	Psygnosis	Arcade/adv.	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 8
Sherman M4	A./PC/ST	Loriciel						n° 9
Shinobi	Am./Con. S.	Virgin Gam.	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Shufflepuck Cafe	Am./ST	Broderbund	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Side Arms	Console Nec	Capcom						Co. n° 3
Silkworm	Am./C64/CPC	Virgin G.	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Silkworm	Sp./ST	Virgin G.	Azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Silpheed	PC	Sierra on L.	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 6
Slap Shoot	Cons. Sega	Sega						Co. 4
Sleeping Gods Lie	Am./ST/PC	Lucasfilm	Adv./anim.	15	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Sinbad	C64/PC/ST	Ubi Soft/C.	Adv/azione	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 5
Skate or Die	Apple II	Electr.Arts	Skateboard	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Skate or Die	C64/PC/Sp.	Electr. Arts	Skateboard	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Skateball	CPC/A./PC	UBI	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Skweek	ST	Loriciels	Az./strat.	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
Skyfox II	Am./C64/PC	Electr. Arts	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Slalom	Nintendo							n° 6
Sleeping Gods Lie	Am./ST	Empire	Adv./azi.	13	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 9
Soccer Manager Plus	Amiga	Reflex						n° 9
Son Son 2	Console Nec	Capcom						n° 5
Sorcerer Lord	Amiga	PSS	Warg.map.	12	☆☆☆	☆	☆☆☆☆	n° 5
Sorcerer Lord	C64/PC/ST	PSS	Warg. map.	12	☆☆☆	☆	☆☆☆☆	n° 5
Sorcerer Lord	Spectrum	PSS	W. mappa	12	☆☆☆	☆	☆☆☆☆	n° 5
Space Ace	Am./PC/ST							n° 5
Space Harrier 2	Cons. Sega							Co.n° 2
Space Harrier	Am./CPC/C64	Elite	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Space Harrier	Console NEC							n° 3
Space Harrier	Sega 16 bit							n°2
Space Harrier	Sega/ST	Elite	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Space Quest III	Am./ST/PC	Sierra on L.	Adventure	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Sprint Master	VCS 2600	Atari						Co. n° 1
Spy Hunter 2		Bally Mid.						n° 3
Star Goose	Am./ST	Logotron	Azione	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Star Ray	ST	Logotron						n° 1
Star Trap	PC	Loriciels	Adv/graf.	14	☆☆☆☆☆	☆	☆	n° 5
Star Treek	C64/Mac/St	Firebird	Adv/az.	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Steel Thunder	PC	Accolade	Sim./com.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 7
Steve Davis Snooker	Am./ST/Sp.		Biliardo	15	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Strider	Am./C64/CPC	Capcom	Arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Strider	ST	Capcom	Arcade	18	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 8
Stromtrooper	ST	Creation	Azione	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5
Stryx	A./ST	Psygnosis						n° 9
Stunt Car	ST	Microstyle	Corsa auto	18	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Super Grid Runner	ST	Lamasoft	Sh.'em-up	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Super Hang On	ST/CPC/Sp.	El. Dreams	Corsa mot.	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Super Hang-On	C64	Electric D.	Azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n°2
Super Mario Bros 2	C. Nintendo	Nintendo	Azione	18	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 4
Super Mario Bros II								Co. n° 3
Super Thunder Blade	Cons. Sega	Sega						n° 3
Super Wonder Boy	Console NEC	NEC						Co. n° 1
S. W. B. in Monster L.	ST	Activision	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 10
Superman	Am./C64/CPC	Tynesoft	Azione	10	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Superman	C64	Tynesoft	Azione	10	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Superman	ST	Tynesoft	Azione	10	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Swiftar	ST	Accustar	Sh.'em-up	11	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Swords of Twilight	Amiga	Electr. Arts	Ruolo	16	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 10
Take Down	PC	Gamestar	Catch	8	☆☆☆	☆☆☆	Sint. vocale	n° 8
Tank Attack	Am./C64/CPC	CDS	Wargame	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
Targhan	Am./ST	Silmaris						n°2
Tangled Tales	Apple II GS	Origin Syst.	Adv./ruolo	17	☆☆☆☆☆	-	☆☆☆☆	n° 13
Tarot	Amiga	Microil.						n° 15

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Tatsujin	Sega							n° 15
Team Yankee	Am./64/CPC	Empire						n° 14
Team Yankee	PC/Sp./ST	Empire						n° 14
Tetris	Niotendo							n° 14
The Adventure of Link	Nintendo							n° 15
The Anc. Ys Vanished	NEC	Hudson Soft						n° 15
The Cycles	Am./PC	Accolade	Sim.sportiva	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
The Cycles	PC	Accolade	C. di moto	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆	n° 11
The Gold of the Aztecs	PC/ST	US Gold						n° 15
The Gold of the Aztecs	Am./C64	US Gold						n° 15
The Plague	Am./ST	Innerprise						n° 14
The Publisher	Amiga	The Disc C.	Utility					n° 13
The Seven Gates of J.	Amiga	Grandslam	Adv./azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
The S. Gates of Jambala	ST	Grandslam	Adv./azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
The Untouchables	ST	Ocean	Sh.'em-up	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Thunderstrike	PC VGA	Millenium	Arcade/az.	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 15
Tie Break	Amiga	Ocean	Simulazione	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Tiger Heli	PC Engine	Taito						n° 13
To the Earth	Nintendo							Cons. n° 5
Tom & Jerry II	Amiga	Magic Bytes	Azione	8	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Toobin	Am./ST	Tengen	Azione	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 11
Track & Field 2	Nintendo							n° 12
Treasure Island Dizzy	C64/ST	Code Masters	Adv./azione	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Turbo Outrun	A./C64/CPC	US Gold	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Turbo Outrun	PC/ST/Sp.	US Gold	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Twinworld	ST	Ubi Soft	Platform	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 12
Teenage Queen	ST	Ere	Strip-Poker	15	☆☆☆☆☆	-	☆☆☆☆	n°2
Tennis Ace	Cons. Sega	Sega	Sim. tennis	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 9
Terrarium	Am./PC/ST	Imageworks						n° 6
Terry's Big Adventure	ST	Shades	Azione	13	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 9
Test Drive II	Amiga	Accolade	Corsa auto	17	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Tetris		Atari						n° 3
Tetris	Cons. Sega	Sega						Co. n° 3
The Champ	Amiga		Sim.sportiva	15	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 3
The Deep	Am./C64/ST	US Gold	Azione	11	☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 4
The Deep	Spectrum	US Gold	Azione	11	☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 4
The Faery Tale Adv.	PC	Micro Illus.	Ruolo/adv.	13	☆☆	☆☆	☆☆	n° 9
The G. Winter Edition	CPC/Ap. II	Epyx	Multiprova	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n°2
The G.Winter Edition	C64/MLX/Sp.	Epyx	Multiprova	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n°2
The Game of Royal		Darts Valley						n° 5
The Game Summer Ed.	Am./64/CPC	Epyx	Multiprova	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 9
The Game Summer Ed.	PC/ST/Sp.	Epyx	Multiprova	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 9
The Goonies II	Nintendo	Konami	Arcade/adv.	15	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4
The Hit Squad	Spectrum	Code Mast.	Adv./azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆	☆	n° 9
The Hunt Red October	PC/ST	Datasoft	Strat./sim.	14	☆☆☆	☆☆	-	n° 8
The King of Chicago	Am./Ap./C64	Mindscape	Adventure	14	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 9
The King of Chicago	Mac/ST/PC	Mindscape	Adventure	14	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 9
The Kristall	Am./ST	Addictive	Adv/azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 6
The Last Battle	Cons. Sega	Sega						Co. n° 3
The Leg.of Black Silver	C64	Epyx	Ruolo/adv	15	☆☆☆	-	☆☆	n° 4
The Paranoia Complex	CPC	Magic Bytes	Az./strat.	13	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 4

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Three Stooges	Am./C64/PC	Cinemaware	Adv/arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Thunder Blade	Cons. Sega	US Gold						n° 1
Thunder Blade	ST	US Gold	Azione	19	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 1
Thunder Chopper	Ap.II/C64/PC	Sublogic	S.com.Elic.	16	☆☆☆	☆☆☆	-	n° 7
Thunderbirds	Am./C64/CPC	Grandslam	Arc./adv.	14	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 8
Thunderbirds	MSX /ST	Grandslam	Arc./adv.	14	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 8
Tiger Road	Am./64/CPC	Capcom	Arcade	14	☆☆☆ ☆☆	☆☆	☆☆☆☆	n°2
Time Bandit	CPC/PC/ST	Microdeal	Adv/az.	14	☆☆	☆☆☆	☆	n°2
Tennis	Atari	Activision						Co. 4
Toki		Tad Corp.						n° 10
Time Soldiers	Cons. Sega	Sega	Arcade	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Timescanner	C64/ST	Activision	Az./flipper	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 7
Tin Tin on the Moon	Am./ST	Infrogames	Azione	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 8
Titan	Am./C64/CPC	Titus	Rompimat.	13	☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n°2
Titan	MSX/PC/Sp.	Titus	Rompimat.	14	☆	☆☆☆☆☆	☆	n° 9
Tom & Jerry	Am./C64	Magic Bytes	Azione	14	☆☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Tomcat	C16/C64	Players	Azione	13	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n°2
Top Gun		Nintendo						n° 1
Torpedo		Data East						n° 1
Tracksuite Manager	Am./C64	Again Again	Strategia	13	-	-	-	n° 8
Trained Assassin	Amiga	Dig. Magic	Sh.'em-up	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 8
Tripple X X X		Micro Partner						n°2
Trojan	C. Nintendo	Capcom	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 8
Turbo	Amiga	Micro Ill.,	Corsa auto.	8	☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 9
Turbo Drive		Inor						n° 4
Turbo Esprit	C64	Durell/Elite	Az/strategia	15	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 4
Turbo Esprit	CPC	Durell/Elite	Az/strategia	15	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 4
Turtles		Konami						n° 9
TV Sport Football	Am./ST/PC/Sp.	Mirrorsoft	Azione	11	☆☆	☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Twilight's Ransom	Am./Mac/PC	Paragon	Adventure	14	☆☆☆	☆	☆	n° 6
Twiworld	Amiga	Ubi Soft	Piattaforme	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 9
Ultima V	Am./64/PC/ST	Origin	Ruolo	18	☆☆☆☆	☆☆	-	n°2
UFO	PC	Sublogic	V. Spaz./str.	17	☆☆☆	☆☆	-	n° 11
Varis 2	Console NEC	Laser Soft						Co. n° 2
Vampire	MSX/Sp.	Code Mast.	Azione	13	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 10
Verminator	ST	Rainbird	Az/strat.	14	☆☆☆	☆☆	☆☆	n° 8
Vette	Am./PC/ST	Spectrum H.						n° 6
Vendetta	Am./C64/CPC	System 3						n° 14
Vendetta	PC/Sp./ST	System 3						n° 14
Venture	Atari							n° 13
Vidi	Amiga	Rombo						n° 12
Volfiev	NEC	Taito						Co. n° 5
Volleyball Simulator	ST	Time Warp	Sport	11	☆☆	☆☆☆	☆☆	n° 11
Victory		Gottlieb						n° 3
Victory Road	C. Nintendo	SNK						Co.n° 3
Vigilante	Am./C64/CPC		Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Vigilante	Sega/Sp.	Sega	Arcade	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Vindicators	Am./CPC/Sp./ST	Tengen	Azione	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 9
Virus	Am./PC	Firebird	Comba.3D	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 9
Virus	ST/Arch.	Firebird	Comba.3D	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	n° 9
Voyager	Am./ST	Ocean	Arcade	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 5

Gioco	Macchina	Casa	Tipo	Interesse	Grafica	Animazione	Suono	Guidavid.
Vulcan	Am./PC CCS		Wargame	14	☆☆	-	☆☆☆☆	n° 8
Wandered	Am./C64/ST	Elite	Az./strategia	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆	n° 4
Wacko in Wonderland	Am./ST	Newline	Platform	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Wanted	Sega							n° 13
Wataru	NEC	Hud. Soft						Co. n° 5
Weird Dreams	Amiga	Rainbird	Az./ruolo	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Wild Street	Am./ST	Titus	Beat'em-up	12	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 13
Wings	Amiga	Cinemaware						n° 13
Winning Shot	NEC	Deco						n° 12
Wizards & Warriors	Nintendo							n° 13
Wonder Boy 3 in Mon.	NEC	Hudson Soft						n° 12
World Court	PC	Namco	Sim.sport.	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 15
World Games	C.Sega	Epyx	Multiprove	13	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 13
World Games	Sega							n° 12
Wrestlemania	Nintendo							n° 12
Wanted	Cons. Sega	Sega	Sparo	12	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
War in Middle Eart	Am./Ap.II	Mel. House	Adv/warg.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
War in Middle Eart	CPC	Mel. House	Adv/warg.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
War in Middle Eart	PC/ST	Mel. House	Adv/warg.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Warlock's Quest	Am./ST	Ere Inform.	Az./strat.	16	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
Wastleland	Ap.II/C64/PC	Electr. Arts	Arcade	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆	-	n° 2
Waterloo	Am./PC	PSS	Wargame	14	☆☆☆☆	-	-	n° 8
Wec Le Mans	C64/CPC/Sp.	Imagine	Corsa aut.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Wec Le Mans	MSX	Imagine	Corsa aut.	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Weird Dreams	A./C64/PC/ST	Rainbird						n°2
West Phaser	PC CGA	Loriciel	Tiro bers.	17	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 9
Wicked	A./ST	Electric D.	Strategia	11	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 7
Wild Gunman	Nintendo							n° 1
Wild Streets	Amiga	Titus						n° 7
Willow	Am./PC/ST	Mindscape	Azione	10	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	n° 4
Windsurf Willy	ST	Silmarils	Sport	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 7
Winning Run		Namco						n° 7
Wizard Wars	PC/Sp./C64	Paragon	Ruolo	14	☆☆☆☆☆	☆☆☆	☆	n° 7
Wonder Boy III	Cons. Sega	Sega						Co. n° 3
World Cup Soccer	Cons. Sega							Co. n° 2
World Darts	PC	Mastertronic						n° 7
Wrestle War		SNK						n° 8
Xenon	Am./ST	Mel. House	Sh.'em-up	15	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 1
Xenon II	ST/Am./PC	Image W.	Azione	17	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆☆	n° 8
Xevious	C. Nintendo	Nintendo	Arcade	5	☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆	n° 10
Xerion	Mac II C	Titus	Rompimatt.	16	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 3
Xevious	C. Nintendo	Bandai						Co. n° 3
Xybots	Am./64/ST	Tengen	Arcade	16	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 6
X-Out	A./C64/ST	Rainbow Arts	Azione	11	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	n° 15
Zoom	Sega							n° 15
Zany Golf	CPC/Ap.II	Electr. Arts	Minigolf	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Zany Golf	PC/ST	Electr. Arts	Minigolf	15	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n°2
Zombi	ST	UBI Soft	Adeventure	11	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆	n° 4
Zone	PC	Loriciels	rag/ruolo/a.	16	-	☆☆☆	☆☆	n°2
Zoom	Amiga	Discovery Sof.	Az./rifles.	14	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆☆	n° 1
ZZ Miximage	ST	Human Techn.						n° 9

C+VG

Gioco	Casa	Macchina	Grafica	Sonoro	Giocabilità	Longevità	Globale	C+VG
'Nam	Domark	ST	-	-	-	-	90%	n°7
3D Construction Kit	Domark	C64	-	-	-	-	-	n°9
3D Construction Kit	Domark	Amiga	-	-	-	-	90%	n°9
500 c.c. Moto Manager	Simulmondo	Amiga	36%	45%	29%	35%	33%	n°7
500 c.c. Moto Manager	Simulmondo	C64	62%	60%	54%	35%	54%	n°7
Adventure Island	Human	PC Engine	-	-	-	-	92%	n°7
AH-73M Thunderhawk	Core	Amiga	90%	85%	93%	88%	90%	n°10
American 3D Pool	Zeppelin	C64	-	-	-	-	75%	n°10
APB	Hit Squad	Spectrum	-	-	-	-	83%	n° 10
APB	Atari	Lynx	-	-	-	-	90%	n°9
Area 88	Capcom	S. Famicom	92%	89%	91%	90%	90%	n°9
Atomino	Psygnosis	Amiga	75%	77%	91%	69%	80%	n°8
4D Sports Driving	Mindscape	PC	93%	88%	93%	89%	93%	n°4
Aeroblasters	Kaneko	Megadrive	90%	87%	80%	74%	80%	n°5
After Burst	Masna	Gameboy	50%	45%	51%	32%	40%	n°6
Afterburner	NEC	PC Engine	91%	80%	93%	87%	90%	n°1
Aldynes	Hudson	PC Engine	92%	93%	85%	88%	85%	n°1
Alpha Waves	Infogrames	PC	75%	69%	74%	63%	70%	n°4
Atomic Robokid	Treco	Megadrive	86%	79%	65%	70%	77%	n°5
Awesome	Psygnosis	Amiga	95%	94%	80%	82%	87%	n°2
Aztec Adventure	Sega	Master Syst.	40%	52%	55%	42%	41%	n°6
Bandit Knights of Ancient China	Infogrames	Amiga	85%	80%	89%	90%	92%	n°8
Beast Busters	Activision	Amiga	92%	85%	90%	89%	90%	n°9
Bionic Commando	Kixx	Amiga	-	-	-	-	32%	n°9
Block Out	Electronic Arts	Megadrive	80%	75%	90%	88%	86%	n°8
Bonanza Bros	Sega	Megadrive	93%	70%	71%	55%	65%	n°8
Beach Volley	Tonkin House	Gameboy	-	-	-	-	80%	n° 7
Big Game Fishing	Simulmondo	Amiga	76%	69%	78%	80%	77%	n°7
Boulder Dash	First Softw.	Gameboy	-	-	-	-	95%	n°7
Bubble Bobble	Hit Squad	Spectrum	-	-	-	-	92 %	n°10
Back to the Future III	Imageworks	Amiga-Spec.	90%	82%	86%	85%	85%	n°6
Bad Dudes	Nintendo	NES	41%	45%	49%	50%	49%	n°4
Badlands	Domark	Amstrad	40%	49%	49%	40%	40%	n°3
Badlands	Domark	C64	55%	49%	69%	60%	68%	n°2
Balloon Kid	Nintendo	Gameboy	75%	73%	81%	62%	70%	n°6
Barbarian	Kixx	Amstrad	90%	80%	91%	89%	90%	n° 1
Bard's Tale 2	Electr. Arts	Amiga	89%	89%	90%	95%	94%	n° 1
Batman: The Caped Crusader	Hit Squad	C64	84%	80%	75%	74%	83%	n°4
Battle Storm	Titus	Amiga	81%	75%	75%	79%	75%	n°6
Blinky's Scary School	Zeppelin 16bit	ST	79%	70%	86%	83%	80%	n°4
Bomber Man	Hudson Soft	PC Engine	70%	87%	96%	93%	93%	n°4
Boxing	Tonkin House	Gameboy	95%	93%	83%	62%	80%	n°5
Budokan	Electr. Arts	Megadrive	90%	82%	83%	87%	84%	n°
Burgertime Deluxe	Data East	Gameboy	92%	90%	97%	94%	94%	n°5
Cadash	Taito	PC Engine	79%	69%	70%	91%	83%	n°5
California Challenge	Accolade	ST	85%	-	70%	70%	70%	n°5
California Games	Kixx	Amstrad-C64	92%	94%	96%	94%	94%	n° 1
Car Vup	Core	Amiga-ST	92%	87%	89%	84%	87%	n°3
Captain Skyhawk	Nintendo	NES	79%	81%	83%	80%	81%	n°9
Castelian	Triffix	Game Boy	-	-	-	-	88%	n°9
Chuck Yeager's Air Combat	Electronic Arts	PC	93%	90%	94%	89%	93%	n°8

Gioco	Casa	Macchina	Grafica	Sonoro	Giocabilità	Longevità	Globale	C+VG
Champion Driver	Idea	Amiga	79%	79%	82%	77%	79%	n°10
Champion Wrestling	Taito	PC Engine	59%	65%	40%	41%	44%	n°4
Chase HQ	Sega	Master Syst.	83%	65%	71%	73%	61%	n°6
Chase HQ	Taito	Gameboy	40%	33%	25%	28%	32%	n°6
Chip's Challenge	US Gold	Amiga	69%	64%	83%	85%	79%	n°3
Chuck Rock	Core	Amiga	92%	87%	82%	82%	83%	n°6
Chuck Yeager's AFT 2.0	Electr. Arts	ST	70%	72%	60%	61%	64%	n°3
Cluedo Master Detective	Leis. Genius	C64	70%	65%	72%	71%	70%	n°6
Continental Circus	16 Blitz Plus	Amiga	59%	55%	69%	65%	58%	n°6
Continental Circus	Master. Plus	Spectr.-C64	89%	88%	80%	80%	80%	n°6
Contra	Konami	Gameboy	94%	92%	95%	90%	93%	n°4
Covert Action	Microprose	PC	85%	70%	89%	93%	90%	n°2
Creatures	Thalamus	C64	79%	84%	91%	93%	88%	n°3
Crime Wave	Access	ST	90%	88%	81%	80%	85%	n°4
Cyber Combat Police	Face	PC Engine	73%	75%	68%	60%	67%	n°4
Cybercon III	US Gold	ST	85%	85%	86%	89%	87%	n°5
Cyborg Hunter	Sega	Master Syst.	83%	78%	80%	81%	80%	n°6
Damocles Mission Disk	Novagen	Amiga	90%	-	91%	83%	85%	n°3
Daman Jungle Fighter	Sega	Master Syst.	69%	60%	64%	41%	54%	n°4
Darius 2	Taito	Megadrive	89%	88%	75%	72%	79%	n°4
Days of Thunder	Nintando	NES	55%	45%	29%	27%	30%	n° 7
Deuteros	Activision	Amiga	89%	78%	90%	91%	90%	n°7
DISC	Loriciel	ST	-	-	-	-	63%	n° 7
Dr Mario	Nintendo	Gameboy	-	-	-	-	90%	n°7
Dragon Fighter	Idea	Amiga	89%	88%	72%	71%	76%	n°8
Dragon Ninja	Hit Squad	C64	-	-	-	-	86%	n°8
Dragon's Lair T. L.	CSG	Gameboy	-	-	-	-	95%	n°8
Death Trap	Anco	Amiga	82%	80%	75%	79%	80%	n°2
Defender 2	Arc	Amiga-ST	84%	87%	73%	75%	79%	n°2
Delta	Kixx	C64	88%	95%	79%	83%	90%	n° 1
Dick Tracy	Sega	Master Syst.	59%	59%	61%	65%	64%	n°4
Diplomacy	Leis. Genius	C64	70%	59%	72%	70%	70%	n°6
Double Dragon	Mastertronic	Amstrad	50%	42%	51%	50%	52%	n°5
Dragon's Lair: Timewarp	Readysoft	Amiga	91%	88%	58%	22%	42%	n°4
Duck Tales	Capcom	NES	90%	83%	82%	96%	92%	n°5
Duck Tales	Titus	Amiga	87%	81%	59%	45%	60%	n°5
EA Ice Hockey	Electr. Arts	Megadrive	96%	92%	93%	95%	95%	n°10
Elevator Action	Taito	Gameboy	-	-	-	-	92%	n°10
Exile	Audiogenic	Amiga	75%	81%	85%	94%	90%	n°7
Exile	Audiogenic	ST	75%	80%	85%	94%	90%	n°7
E-Swat	Sega	Master Syst.	60%	55%	79%	74%	73%	n°3
E-Swat	US Gold	Am.-A.-C64	75%	82%	77%	79%	78%	n°1
E-Swat	US Gold	ST	49%	34%	51%	55%	53%	n°3
Edd the Duck	Impulze	Am-C64-Sp.	69%	63%	40%	32%	42%	n°3
Eliminator	Players	C64	80%	81%	70%	72%	72%	n°3
Elvira	Accolade	PC	94%	80%	85%	86%	87%	n°4
Escape from Colditz	Digital M. S.	Amiga	65%	55%	70%	69%	63%	n°6
Exterminator	Audiogenic	Am.-C64-Sp.	90%	89%	94%	91%	90%	n°3
Extreme	Digital Integ.	Spectrum	92%	80%	80%	83%	85%	n°2
F-117A Stealth Fighter 2.0	Microprose	PC	92%	91%	94%	93%	93%	n°10
Fantasia	Sega	Megadrive	89%	81%	51%	58%	53%	n°10

Gioco	Casa	Macchina	Grafica	Sonoro	Giocabilità	Longevità	Globale	C+VG
Fantasy Zone	Sega	Gamegear	-	-	-	-	88%	n°10
F1 Circus '91	Nichibutsu	PC Engine	89%	79%	94%	95%	91%	n°9
F15 Strike Eagle II	Microprose	Amiga	88%	60%	94%	92%	90%	n°9
Forgotten Worlds	Sega	Master Syst.	88%	49%	75%	70%	68%	n°8
Frenetic	Core Design	Amiga *	85%	84%	90%	83%	90%	n°9
Final Fight	U. S. Gold	Amiga- ST	58%	60%	45%	51%	51%	n°10
F1 Circus	Nichibutsu	PC Engine	89%	78%	88%	88%	87%	n° 1
F18 Interceptor	Electr. Arts	Amiga	85%	90%	97%	93%	94%	n°
Fantasy Zone: The Maze	Sega	Master Syst.	52%	50%	55%	39%	50%	n°6
Final Fight	Nintendo	S. Famicom	94%	92%	95%	91%	92%	n°4
Finale	Elite	Amiga	-	-	-	-	75%	n°3
Firelord	Players	C64	50%	52%	60%	63%	61%	n°4
Fist of Fury Ed.2	Virgin	Amstrad	-	-	-	-	72%	n°5
Fist of the North Star	Electro Brain	Gameboy	50%	47%	42%	59%	49%	n°4
Flames of Freedom	Rainbird	ST	95%	85%	91%	97%	96%	n°5
Formula 1 3D	Simulmondo	Amiga	70%	40%	61%	49%	55%	n°5
Galdregon's Domain	Players	C64	-	-	-	-	59%	n°9
Galdregon's Domain	Players	ST	-	-	-	-	65%	n°9
GG Shinobi	Sega	Game Gear	-	-	-	-	94%	n°8
Gary Lineker's Hot Shot	Kixx	C64	-	-	-	-	79%	n°9
Gundam F 91	Bandai	S. Famicom	90%	75%	54%	50%	49%	n°9
Gargoyle's Quest	Capcom	Gameboy	-	-	-	-	92%	n°7
Goemon the Warrior	Konami	S. Famicom	88%	92%	93%	95%	93%	n°10
Ghostbuster II	Hit Squad	Spectrum	-	-	-	-	82%	n°10
Gaiares	Reno	Megadrive	93%	90%	88%	76%	91%	n°4
Gain Ground	Sega	Master Syst.	40%	32%	35%	48%	32%	n°4
Gain Ground	Sega	Megadrive	40%	42%	45%	53%	49%	n°4
Gazza 2	Empire	Sp.-GX 4000	73%	66%	75%	79%	74%	n°3
Gem 'x	Kaiko	Amiga	63%	65%	74%	-	76%	n°6
Ghostbusters 2	Nintendo	NES	50%	51%	64%	63%	61%	n°4
Gods	Renegade	ST	92%	93%	93%	94%	93%	n°6
Golden Axe	Virgin	Am.-A.-Sp.	80%	79%	71%	70%	72%	n°3
Golden Axe	Virgin	ST	93%	89%	92%	85%	91%	n° 1
GP Tennis Manager	Simulmondo	Amiga	62%	55%	49%	45%	52%	n°5
Great Gurianos	Encore	Spectr.-C64	20%	25%	30%	28%	29%	n°6
Gremlins 2	Elite	Amiga	86%	88%	75%	80%	82%	n°1
Gynoug	Masna	Megadrive	94%	93%	88%	90%	91%	n°5
Hard Drivin' 2: Drive Harder	Domark	Amiga-ST	70%	65%	75%	80%	75%	n°5
Hard Drivin'	Tengen	Megadrive	81%	49%	60%	33%	58%	n°3
Hatris	Bullet pr. soft.	PC Engine	70%	73%	92%	92%	88%	n°9
Hawkeye	Kixx	C64	-	-	-	-	85%	n°9
Hearth of China	Dynamyx	PC	94%	89%	88%	89%	89%	n°9
Hero Quest	Gremlin	Amiga	88%	81%	88%	80%	87%	n°8
Hunter	Activision	Amiga	94%	92%	95%	95%	95%	n°8
Hellfire	Avenue	NES	-	-	-	-	95%	n°7
Hunter Yoko	Masna	Megadrive	90%	88%	91%	85%	91%	n°7
Hydra	Domark	Amiga	-	-	-	-	41%	n°7
Heavy Unit	Toho	Megadrive	70%	72%	70%	79%	75%	n°4
Horror Zombies from the Crypt	Millenium	Amiga	67%	70%	65%	59%	65%	n°4
Hypnotic Land	Lindasoft	Amiga	59%	58%	60%	90%	67%	n°3
Impossiball	Players	Amstrad	70%	73%	71%	84%	80%	n°4

Gioco	Casa	Macchina	Grafica	Sonoro	Giocabilità	Longevità	Globale	C+VG
Indiana Jones & The Last Cru.	US Gold	Master Syst.	90%	84%	80%	82%	85%	n°2
Iron Tracker	Smash 16	ST	40%	35%	28%	40%	39%	n°2
Jackie Chan	Hudson Soft	PC Engine	85%	82%	89%	85%	88%	n°5
Image Fight	Irem	PC Engine	88%	81%	74%	75%	78%	n°7
Impossible Mission II	Kixx	Amiga	-	-	-	-	97%	n°9
International Ice Hockey	Impulze	Amiga	-	-	-	-	73%	n°7
James Pond	Millenium	Amiga	95%	82%	91%	90%	90%	n°1
Jahangir Khan Squash	Krisalis	Amiga	86%	85%	88%	86%	86%	n°7
Jahangir Khan Squash	Krisalis	Amstr.	84%	80%	87%	86%	85%	n°7
Jahangir Khan Squash	Krisalis	Spect.	84%	80%	87%	86%	85%	n°7
Jahangir Khan Squash	Krisalis	ST	85%	83%	88%	86%	87%	n°7
Jet Fighter II	U. S. Gold	PC	92%	85%	93%	94%	93%	n°7
Jocky Wilson's C. Darts	Zeppelin	C64	-	-	-	-	72%	n°8
Jimmy White's W. Snooker	Virgin	Amiga - ST	94%	80%	95%	95%	94%	n°10
Journey to Silius	Sunsoft	NES	85%	84%	75%	78%	79%	n°7
Jocky Wilson's Darts	Zeppelin 16bit	Amiga	70%	72%	78%	75%	77%	n°3
Joe Montana Football	Sega	Megadrive	75%	70%	72%	78%	77%	n°6
John Madden's Football	Electr. Arts	Megadrive	93%	90%	95%	96%	95%	n°2
Judge Dredd	Virgin	Amiga	59%	52%	59%	58%	59%	n°6
Judge Dredd	Virgin	Spectr.-ST	63%	54%	51%	56%	54%	n°3
Jupiter Masterdrive	Ubisoft	ST	80%	81%	89%	83%	85%	n°3
Kick Off 2	Anco	Amiga	91%	90%	96%	96%	96%	n°1
Kickball	NCS	PC Engine	65%	60%	63%	74%	70%	n°6
Killing Game Show	Psygnosis	Amiga	94%	95%	84%	82%	90%	n°1
Klax	Atari	Lynx	89%	88%	92%	95%	93%	n°2
Klax	Namcot	Megadrive	70%	50%	59%	69%	65%	n°1
Knights of the Sky	Microprose	PC	90%	89%	83%	87%	88%	n°2
Kwirk	Nintendo	Gameboy	65%	75%	89%	88%	88%	n°6
Lakers vs Celtics	Electr. Arts	Megadrive	91%	90%	87%	88%	88%	n°5
Last Ninja 3	System 3	C64	96%	90%	93%	94%	94%	n°5
L-Dis	NCS	CD-ROM	-	-	-	-	92%	n°7
Last Alert	NEC	PC Engine	-	-	-	-	64%	n°7
Led Storm	Kixx	Amiga	-	-	-	-	60%	n°9
Licence to Kill	Hit Squad	C64	-	-	-	-	82%	n°8
Life and Death	Software tool.	Amiga	90%	60%	70%	95%	94%	n°8
Logical	Rainbow Arts	Amiga	87%	85%	90%	93%	89%	n°8
Last Battle	Elite	C64	80%	76%	65%	66%	70%	n°10
Licence to Kill	Hit Squad	Spectrum	-	-	-	-	86%	n°10
Lords of Doom	Starbyte	Amiga	78%	74%	80%	81%	82%	n°7
Lords of Doom	Starbyte	C64	74%	55%	85%	89%	78%	n°7
Lotus Esprint Turbo Challenge	Gremlin	C64	-	-	-	-	89%	n°7
Lemmings	Psygnosis	Amiga	91%	93%	98%	96%	95%	n°3
Light Speed	Microprose	PC	80%	73%	87%	81%	80%	n°2
Line of Fire	US Gold	Amiga-Sp.	93%	88%	89%	79%	85%	n°2
Links	Access	PC	80%	91%	77%	81%	80%	n°4
Lotus Esprit Turbo Challenge	Gremlin	ST	91%	84%	93%	90%	89%	n°2
Lupo Alberto	Idea	Amiga-C64	58%	94%	92%	91%	89%	n°2
Magical Flying Hat Turbo Ad.	Sega	Megadrive	83%	84%	82%	84%	84%	n°4
Masterblazer	Rainbow Arts	Amiga	88%	92%	88%	87%	89%	n°2
Magic Pockets	Renegade	Amiga - ST	92%	93%	92%	91%	93%	n°10
Marble Madness	MB Games	NES	81%	70%	88%	84%	85%	n°10

Gioco	Casa	Macchina	Grafica	Sonoro	Giocabilità	Longevità	Globale	C+VG
Masterblazer	Rainbow Arts	ST	-	-	-	-	89%	n°7
Mega-Lo-Mania	Imageworks	Amiga - ST	84%	93%	92%	87%	91%	n°10
Megaphoenix	Dinamic	Amiga	82%	77%	84%	59%	76%	n°7
Mercs	U. S. Gold	Amiga	90%	86%	89%	92%	90%	n°7
Mercs	U. S. Gold	Spectrum	81%	74%	87%	85%	87%	n°7
Mickey Mouse II	Kemco	Gameboy	-	-	-	-	55%	n°10
Monster Pack 1	Psygnosis	Amiga	-	-	-	-	79%	n°7
M-1 Abrams Battle Tank	Sega	Megadrive	88%	86%	82%	80%	83%	n°9
Manchester United Europe	Krisalis	Amiga	87%	72%	71%	63%	71%	n°9
Mario Andretti's Racing Chall.	Electr. Arts	PC	92%	89%	93%	95%	94%	n°9
Martian Dreams	Origin	PC	83%	60%	90%	75%	83%	n°9
Multimixx 2	Kixx	C64	-	-	-	-	91%	n°9
Multimixx 1	Kixx	Spectrum	-	-	-	-	91%	n°10
Multimixx 3	Kixx	C64	-	-	-	-	61%	n°10
Megaman 2	Nintendo	NES	91%	90%	96%	95%	95%	n°4
Metal Masters	Infogrames	ST	91%	90%	75%	78%	85%	n°4
Miami Turbo GT	Players	Spectrum	80%	72%	83%	65%	72%	n°4
Mickey Mouse	Sega	Meg.-M. Sy.	93%	83%	96%	96%	95%	n°3
Mig 29	Code Masters	Amiga-ST	30%	29%	20%	10%	20%	n°2
Mig 29 Fulcrum	Domark	ST	70%	70%	64%	59%	65%	n°5
Mighty Bombjack	Elite	Amiga	59%	50%	60%	50%	59%	n°5
Moonwalker	Sega	Master Syst.	70%	61%	69%	71%	70%	n°4
Ms Pacman	Atari	Lynx	82%	79%	94%	70%	79%	n°2
Musha Aleste	Sega	Megadrive	90%	70%	68%	76%	70%	n°3
Narco Police	Dinamic	Amiga-ST	86%	88%	84%	80%	83%	n°2
Navy Seals	Ocean	Sp.-GX 4000	85%	74%	70%	78%	75%	n°3
Nemesis II	Konami	Gameboy	-	-	-	-	96%	n°10
Ninja Gaiden	Atari	Lynx	-	-	-	-	89%	n°9
Nobunaga's Ambition	Koei	Gamboy	-	-	-	-	86%	n°9
Ninja Adventure	Culture Brain	Gameboy	88%	83%	75%	72%	80%	n°4
Obitus	Psygnosis	Amiga	90%	64%	59%	46%	67%	n°3
Oil's Well	Sierra	PC	80%	74%	65%	70%	70%	n°4
Operation Hanoi	Players	C64	81%	60%	24%	25%	32%	n°3
Operation Neptune	Action 16	ST	80%	75%	50%	51%	56%	n°4
Operation Wolf	Hit Squad	Amstrad	92%	80%	88%	86%	85%	n°4
Out Run Europa	U.S. Gold	Amiga	90%	70%	94%	82%		
Out Run	Sega	Game Gear	-	-	-	-	57%	n°10
Over the Net	Genias	C64	78%	68%	70%	64%	71%	n°7
Out Run	Kixx-NEC	C64-PCEng.	64%	45%	59%	50%	48%	n°1
Override	Data East	PC Engine	89%	83%	82%	78%	80%	n°5
Pacmania	Tecmagik	Master Syst.	88%	-	89%	84%	86%	n°5
Pacland	Atari	Lynx	-	-	-	-	80%	n°9
PC Kid 2	Hudson Soft	PC Engine	80%	67%	90%	90%	90%	n°10
Populous	Tecmagik	Master Syst.	94%	74%	92%	93%	92%	n°10
Predator 2	Imageworks	Amiga	61%	65%	49%	48%	50%	n°7
PP Hammer	Demonware	Amiga	86%	80%	88%	89%	86%	n°8
Prince of Persia	Domark	Amstrad	-	-	-	-	94%	n°8
Pang	Ocean	Spectr. 128K	94%	91%	90%	89%	93%	n°3
Paperboy	Atari	Lynx	90%	83%	59%	58%	67%	n°3
Paperboy	US Gold	Master Syst.	88%	69%	90%	88%	88%	n°1
Paradroid '90	Hewson	ST	82%	84%	93%	94%	93%	n°1

Gioco	Casa	Macchina	Grafica	Sonoro	Giocabilità	Longevità	Globale	C+VG
Passing Shot	Encore	Spectr.-C64	73%	60%	61%	50%	51%	n°6
Pilotwings	Nintendo	S. Famicom	92%	83%	92%	95%	94%	n°5
Pinbot	Nintendo	NES	93%	90%	91%	89%	90%	n°4
Powerdrome	Electr. Arts	Am.-ST-PC	81%	79%	69%	80%	78%	n°1
Powermonger	Electr. Arts	Amiga	97%	97%	94%	95%	95%	n°1
Prince of Persia	Domark	Amiga	94%	75%	92%	91%	90%	n°2
Pro Tennis Tour 2	Ubisoft	Amiga	81%	78%	80%	80%	80%	n°4
Profezia	Genias	Amiga	83%	60%	92%	50%	72%	n°2
Rastan Saga	Sega	Game Gear	-	-	-	-	68%	n°10
Renegade III	Hit Squad	C64	-	-	-	-	59%	n°10
Revenge of the Gator	HAL Lab.	Gameboy	-	-	-	-	79%	n°7
R-Type II	Activision	Amiga	89%	85%	65%	70%	75%	n°8
R-Type	Irem	Gameboy	-	-	-	-	95%	n°8
Rescue of Princesse Blobette	Absolute	Gameboy	-	-	-	-	91%	n°9
RBI Baseball II	Domark	ST	84%	82%	72%	60%	70%	n°8
R-Type	Hit Squad	Spectrum	94%	89%	88%	90%	93%	n°2
R.C. Grand Prix	Sega	Master Syst.	32%	40%	50%	20%	40%	n°1
Rabid Lepus	Video System	PC Engine	85%	73%	76%	78%	79%	n°2
Railroad Tycoon	Microprose	Amiga	83%	82%	91%	95%	91%	n°5
Ranarama	Players	C64	88%	86%	92%	90%	90%	n°3
Red Baron	Dynamix	PC	96%	92%	95%	96%	96%	n°5
Rescue	Nintendo	NES	70%	59%	45%	50%	58%	n°4
Return of the Jedi	Hit Squad	Amstrad	65%	33%	80%	75%	79%	n°5
Return of the Jedi	Hit Squad	Spectrum	65%	40%	50%	48%	43%	n°4
Revelation	Krysalis	Amiga	80%	85%	80%	77%	80%	n°4
Rick Dangerous 2	Microstyle	Am.-A.-C64	91%	80%	82%	92%	90%	n°2
Road Blasters	Atari	Lynx	92%	91%	64%	71%	76%	n°2
Robocop 2	Ocean	AM-Sp-GX.	85%	81%	80%	80%	85%	n°3
Robocop	Ocean	Gameboy	73%	71%	82%	65%	70%	n°6
Robosquash	Atari	Lynx	65%	64%	72%	55%	62%	n°4
Rogue Trooper	Krysalis	Amiga	80%	77%	74%	76%	78%	n°2
Rotor	Action 16	Amiga	80%	79%	81%	79%	80%	n°5
Run the Gauntlet	Hit Squad	C64	70%	72%	82%	69%	77%	n°2
Rygar	Atari	Lynx	93%	80%	63%	87%	79%	n°4
Scooby and Scrappy Doo	Hi-Tec	Spectrum	91%	80%	83%	91%	88%	n°6
Secret of the Monkey Island	Lucasfilm	PC	94%	81%	97%	92%	94%	n°1
SDI	Hit Squad	C64	-	-	-	-	54%	n°8
Shadow Dancer	U.S. Gold	C64	67%	60%	57%	56%	57%	n°8
Shadow of the Beast	Tecmagik	Master Syst.	90%	97%	84%	79%	94%	n°9
Sharkey's Moll	Zeppelin	Amiga	-	-	-	-	44%	n°9
Shikinjo	Sunsoft	Game Gear	-	-	-	-	79%	n°8
Shubibiman II	Masiya	PC Engine	90%	82%	88%	78%	82%	n°8
Sim City	Imagineer	S. Famicom	79%	80%	94%	95%	93%	n°8
Skull & Crossbone	Domark	Amstrad	-	-	-	-	57%	n°8
Snow Bros Jr.	Naxat	Gameboy	-	-	-	-	90%	n°9
Solstice	Trade West	NES	92%	94%	92%	94%	93%	n°8
Sonic the Hedgehog	Sega	Megadrive	86%	74%	82%	90%	96%	n°8
Spitting Image	Hit Squad	Amstrad	-	-	-	-	31%	n°8
Spitting Image	Hit Squad	C64	-	-	-	-	31%	n°8
Star Control	Ballistix	Megadrive	94%	92%	95%	95%	95%	n°8
Super Professional Baseball	Jaleco	S. Famicom	79%	86%	85%	84%	84%	n°8

Gioco	Casa	Macchina	Grafica	Sonoro	Giocabilità	Longevità	Globale	C+VG
Supergolf	Sigma	Game Gear	-	-	-	-	87%	n°8
Ryukyu	Face	Game Gear	-	-	-	-	94%	n°10
S. D. I.	Hit Squad	C64	-	-	-	-	71%	n°10
Skull and Crossbones	Domark	Amiga	-	-	-	-	55%	n°7
Skull and Crossbones	Domark	C64	-	-	-	-	32%	n°7
Skull and Crossbones	Domark	ST	-	-	-	-	53%	n°7
Streets of Rage	Sega	Megadrive	91%	92%	94%	91%	93%	n°10
Switchblade 2	Gremlin	Amiga	94%	87%	91%	92%	92%	n°7
Shadow Dancer	Sega	Megadrive	82%	77%	67%	60%	63%	n°3
Shadow of the Beast	Gremlin	Amstrad	92%	65%	81%	80%	82%	n°1
Shadow of the Beast	Ocean	C64	89%	91%	69%	82%	90%	n°4
Shangai	Atari	Lynx	80%	69%	92%	90%	83%	n°4
Silkworm	16 Blitz Plus	Amiga	92%	88%	87%	93%	91%	n°5
Silkworm	Mastertronic	Amstrad-C64	88%	86%	87%	93%	89%	n°5
Ski or Die	Electr. Arts	Amiga	70%	71%	88%	89%	87%	n°6
Sky Shark	Sega	Megadrive	87%	85%	88%	92%	90%	n°2
Slime World	Atari	Lynx	94%	88%	91%	83%	90%	n°2
Snake, Rattle 'n' Roll	Nintendo	NES	94%	88%	96%	94%	95%	n°4
Solar Jetman	Nintendo/Rare	NES	93%	91%	95%	93%	94%	n°4
Son of Dracula	Naxat Soft	PC Engine	89%	80%	91%	90%	90%	n°4
Special Criminal Investigation	Ocean	Amiga-C64	88%	85%	80%	83%	84%	n°1
Special Criminal Investigation	Taito	PC Engine	82%	80%	78%	90%	85%	n°5
Speedball 2	Imageworks	Amiga	97%	95%	95%	96%	91%	n°4
Speedball 2	Imageworks	ST	96%	93%	95%	94%	95%	n° 1
Spiderman	Empire	Amiga	87%	80%	89%	87%	87%	n° 1
Spiderman	Empire	ST-C64	80%	82%	85%	90%	87%	n°2
ST Dragon	Aicom	PC Engine	83%	80%	69%	75%	77%	n°4
Star Control	Accolade	Am.-Amstrad	70%	60%	80%	70%	68%	n°5
Star Cruiser	Masna	Megadrive	90%	60%	58%	93%	80%	n°5
Star Wars	Hit Squad	Amstrad-C64	62%	60%	70%	58%	65%	n° 1
Stellar 7	Dynamix	PC	94%	90%	96%	95%	96%	n°4
Strider 2	US Gold	Spectrum-ST	80%	72%	82%	79%	80%	n° 1
Strider	Sega	Megadrive	96%	94%	97%	93%	95%	n°1
STUN Runner	Domark	Am.-C64-Sp.	67%	80%	60%	61%	70%	n°3
STUN Runner	Domark	ST	50%	40%	30%	21%	37%	n°4
Subbuteo	Electr. Zoo	C64-Spectr.	60%	35%	59%	66%	64%	n°2
Summer Camp	Thalamus	C64	80%	83%	82%	85%	85%	n°4
Super League Baseball	Sega	Megadrive	84%	82%	89%	88%	86%	n°6
Super Mario World	Nintendo	S. Famicom	94%	96%	97%	95%	96%	n°4
Super Monaco GP	US Gold	Amiga-ST	88%	75%	84%	80%	84%	n°4
Super Off Road	Nintendo	NES	90%	79%	79%	83%	84%	n°2
Super Real Basketball	Sega	Megadrive	93%	80%	88%	86%	89%	n°5
Super Real Volleyball	Sega	Megadrive	78%	75%	79%	73%	79%	n°6
Supremacy	Virgin	Amiga	82%	80%	83%	86%	83%	n° 1
SWIV	Storm	Amiga-C64	93%	92%	92%	90%	93%	n°5
Sword of Sodan	Electr.c Arts	Megadrive	61%	55%	50%	485	57%	n°4
Swords and Galleons	Idea	Amiga	65%	60%	40%	63%	52%	n°5
Target Renegade	Hit Squad	Amstrad	91%	70%	93%	90%	90%	n°2
Targhan	Action 16	ST	70%	75%	40%	49%	55%	n°2
The Simpson	Konami	Coin-op	93%	93%	94%	89%	91%	n°9
Toyota GT Rally	Gremlin	Amstrad	-	-	-	-	48%	n°8

Gioco	Casa	Macchina	Grafica	Sonoro	Giocabilità	Longevità	Globale	C+VG
TV Showtime	Domark	Amstrad	-	-	-	-	69%	n°8
The Famous Five	Enigma Var.	Amiga	-	-	-	-	70%	n°7
The Simpsons: Bart Vs. T.S.M	Oc./Acclaim	Amga	76%	70%	74%	75%	73%	n°10
The Untouchables	Hit Squad	C64	-	-	-	-	88%	n°10
The Winning Team	Domark	Spectrum	-	-	-	-	90%	n°7
Toyota Celica GT Rally	Gremlin	Spectrum	-	-	-	-	70%	n°7
TV Showtime	Dom./TV G.	Spectrum	-	-	-	-	43%	n°7
Team Suzuki	Gremlin	ST	97%	89%	95%	93%	95%	n°3
Teenage M.H. Turtles	Imageworks	Amstrad-Sp.	84%	40%	88%	85%	88%	n°2
Test Drive 2: The Duel	Accolade	ST	91%	80%	89%	78%	80%	n°5
Test Drive 3	Accolade	PC	83%	78%	74%	80%	76%	n°2
The Empire Strikes Back	Hit Squad	C64	60%	56%	40%	33%	42%	n°2
The Games winter Edition	Kixx	Amstrad	80%	80%	77%	83%	81%	n°2
The Spy Who Loved Me	Domark	ST	80%	81%	85%	92%	90%	n° 1
The Supercars	Accolade	ST	82%	-	-	-	74%	n°5
The System 3 Premier Collect.	System 3	C64	-	-	-	-	95%	n°6
Thunderblade	NEC	PC Engine	50%	41%	50%	51%	46%	n°4
Tilt	Genias	Amiga	59%	66%	60%	78%	66%	n°5
Time Machine	Activision	Amstrad-C64	90%	89%	92%	91%	90%	n° 1
TNT	Domark	AM-ST-SP	-	-	-	-	60%	n° 1
TNT	Domark	C64-Amstr.	-	-	-	-	60%	n° 1
Toki	Ocean	Amiga	89%	86%	79%	75%	82%	n°6
Topcat	Hi-Tec	Spectrum	80%	75%	89%	80%	82%	n°4
Total Recall	Ocean	Amiga	79%	81%	60%	60%	62%	n°2
Toy Shop Boys	Hudson Soft	PC Engine	79%	70%	70%	70%	70%	n°4
Toyota Celica GT Rally	Gremlin	Amiga-ST	88%	90%	87%	82%	87%	n°2
Turbo Kart Racer	Players	Amstrad	25%	30%	19%	28%	22%	n°4
Turrican 2	Rainbow Arts	Amiga	94%	93%	95%	94%	94%	n°4
TV Sports Football	Cinemaware	PC Engine	89%	80%	91%	90%	87%	n°6
Ultimate Ride	Mindscape	Amiga-ST	70%	72%	66%	67%	68%	n°3
Ultimate Tiger	Treco	Megadrive	59%	58%	67%	65%	66%	n°6
Ultraman	Bandai	S. Famicom	88%	84%	90%	96%	91%	n°7
Valis II	NEC	PC Engine	-	-	-	-	76%	n°7
Verytex	Asmik	Megadrive	81%	83%	84%	82%	83%	n°7
Viz	Virgin	C64	-	-	-	-	66%	n°7
Viz	Virgin	ST	-	-	-	-	59%	n°7
Viz	Virgin	Amiga	65%	62%	63%	61%	61%	n°6
Wec Le Mans	Hit Squad	Amstrad	70%	75%	90%	89%	88%	n°4
Wec Le Mans	Hit Squad	C64	40%	38%	30%	27%	32%	n°5
Warm Up	Genias	C64	62%	84%	55%	63%	60%	n°7
Warbirds	Atari	Lynx	-	-	-	-	85%	n°9
Warzone	Core Design	Amiga	61%	83%	75%	60%	70%	n°8
Winning Team	Domark	Amstrad	-	-	-	-	85%	n°8
Wrestle War	Sega	Megadrive	90%	83%	87%	84%	87%	n°8
Wing Commander 2	Origin	PC	98%	98%	68%	57%	96%	n°10
Wooly Pop	Sega	Game Gear	-	-	-	-	73%	n°7
World Stadium '91	Namcot	PC Engine	-	-	-	-	60%	n°7
World Stadium	Namcot	Game Gear	-	-	-	-	71%	n°7
WWF Sperstars	LJN	Gameboy	-	-	-	-	79%	n°10
Wonderboy 3	Sega	Megadrive	71%	69%	73%	59%	67%	n°4
World Cup Italia '90	Sega	M.System	40%	41%	49%	50%	44%	n°4

Gioco	Casa	Macchina	Grafica	Sonoro	Giocabilità	Longevità	Globale	C+VG
World of Games	Epyx	GX 4000	84%	69%	63%	51%	59%	n°3
Wrath of Demon	Readysoft	Amiga	93%	95%	50%	59%	55%	n°4
Xenon	16 Blitz Plus	Amiga	77%	82%	79%	80%	81%	n°5
Xenon	Mastertronic	Amstrad-C64	50%	55%	49%	58%	52%	n°5
Xenophobe	Atari	Lynx	88%	87%	75%	76%	79%	n°2
Y's III	Hudson	PC Engine	89%	93%	70%	72%	79%	n°6
Yes, Prime Minister	Mastert.	Plus Sp.-C64	59%	63%	89%	87%	86%	n°3
Y's - Book I & II	NEC	PC Engine	-	-	-	-	97%	n°7
Zero Wing	Toaplan	Megadrive	92%	93%	90%	89%	93%	n°9
Z-Out	Rainb. Arts	Amiga	91%	90%	82%	80%	83%	n°2
Zany Golf	Electr. Arts	Amiga	92%	85%	74%	79%	88%	n°
Zarlor Mercenary	Atari	Lynx	84%	79%	71%	75%	74%	n°3
Zillion	Sega	Master Sys.	70%	65%	70%	65%	63%	n°6

HEIMDALL

Programma e Manuale
completamente in
italiano

CORE
DESIGN LIMITED

SOFTEL

Le leggende nordiche raccontano di un tempo in cui gli Dei del Valhalla e di Asgard crearono il popolo Vichingo. Quando venne il tempo di Ragnarock, e il dio del male sottrasse le armi di Odino, Thor e Frey, Heimdall, il prescelto, ebbe il destino del mondo nelle proprie mani...

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™

THE COIN-OP!

IL RITORNO DEL TEMIBILE QUARTETTO!

Ora due giocatori possono unire le loro forze e combattere contro la squadra di Shredder™ e salvare così April™ e Splinter™. Assumi il controllo della tua Tartaruga preferita all'insegna di questa "tartarughesca" versione coin-op della Konami®

IMAGE WORKS™ KONAMI®

Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454. Fax: 071-583 3494

LEADER
DISTRIBUTION INTERNATIONAL

Teenage Mutant Hero Turtles™ is a registered trademark of Mirage Studios, USA. Splinter™, Shredder™, April O'Neil™, Bebop™, Rocksteady™ are trademarks of Mirage Studios USA. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios. All rights reserved. Used with permission. Published by Mirrorsoft Ltd under license from Konami® and under sub licence from Mirage Studios, USA. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1991 Konami Inc. © 1991 Mirrorsoft Ltd. Image Works is a brand name of Mirrorsoft Ltd